漫画 漫画 漫画

18

LIRE 5.000

OTTOBRE 1992

MANGA ZINE

LAMU'
MAI
PATLABOR
RANMA 1/2

PORTFOLIO
GUNDAM

SPEDIZIONE IN ABBONAMENTO POSTALE, GRUPPO III/70 - n. 9/92.

Granata

漫画 漫画 漫画

ZERO

24

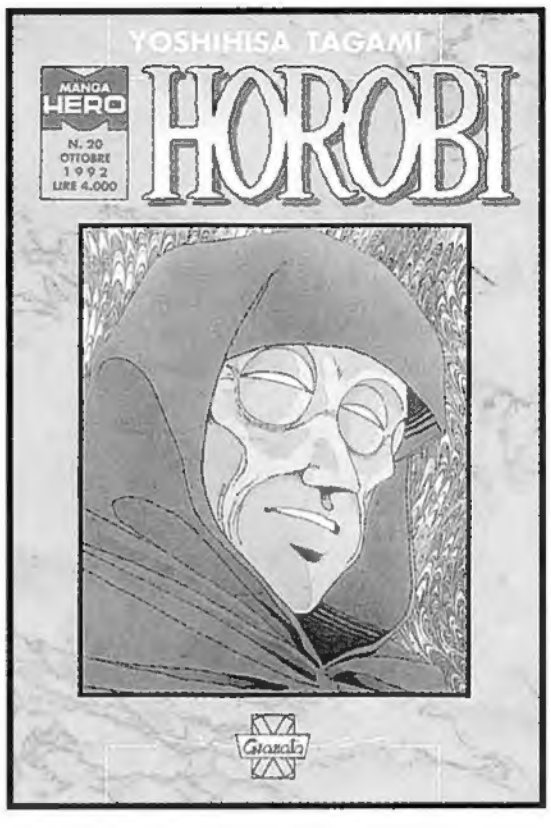
GUNHED, SPRIGGAN, SANCTUARY! TRE SERIAL DI INDISCUSSO VALORE CHE POTRETE SEGUIRE LEGGENDO **ZERO**, LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA AL FUMETTO GIAPPONESE!
96 PAGINE, 4.000 LIRE.

Granata

Z COMIX

È in edicola il 17° numero di **Z COMIX** con il fantastico **BLACK MAGIC** di **MASAMUNE SHIROW**.
88 pagine, lire 5.000.

MANGA HERO



Continua su **MANGA HERO** numero 20 la saga di **HOROBI**, dove anche i sogni uccidono! L'incubo vi attende! 64 pagine, lire 4.000.

Z STAR

GO NAGAI e **DEVILMAN!** Nomi che non necessitano di presentazioni per la più terrificante saga mai concepita. In edicola il n° 11, 80 pagine, lire 4.000.

MANGA CLASSIC

È uno dei personaggi più amati di tutti i tempi!... È **MAZINGA Z!** Supervisione di **GO NAGAI**! In edicola il n° 8, 128 pagine, lire 5.000.

MANGAZINE

DICIOTTO

ANNO II NUMERO 18 OTTOBRE 1992

SOMMARIO

Magazine	pag. 4
PATLABOR	pag. 10
Dossier: Sunrise	pag. 41
Portfolio: Gundam	pag. 50
LAMU'	pag. 63
MAI	pag. 87
Cuore di manga	pag. 105
RANMA 1/2	pag. 107

STAFF

Direttore: LUIGI BERNARDI - Art director: ROBERTO GHIDDI - Redazione: ANDREA ACCARDI, CLAUDIA CANGINI, GIANCARLO CARLOTTI, FEDERICO COLPI, ENRICO FORNAROLI, SIMONETTA SCALA - Segreteria di redazione: NIVES AIUOLA, ANNA MARANI. Hanno collaborato: NICOLA CARRASSI e VANNA VINCI.

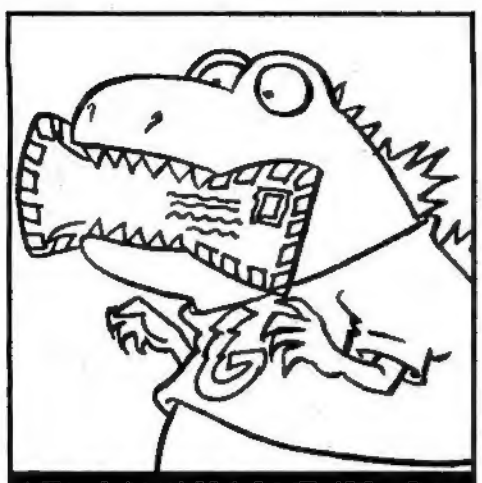
CREDITS

RANMA 1/2 © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
LAMU' © by Rumiko Takahashi/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
MAI © by Kazuya Kudo/Ryoichi Ikegami/Shogakukan Inc. English version: © by Viz Communications Inc.
PATLABOR © by Masami Yuki/Shogakukan Inc./Viz Communications Inc.
Adattamento: Claudia Cangini. Traduzione Federico: Colpi.
Edizione italiana: © Granata Press, Bologna.
Traduzioni: Monica Garuti. Lettering: Claudia Cangini e Deborah Pigrucci.

MANGAZINE, pubblicazione periodica mensile. Registrazione presso il Tribunale di Bologna n° 5947 del 13/2/1991. Direttore responsabile: Luigi Bernardi. Stampa: Industria Grafica Editoriale Pizzorni, via Castelleone, 152, Cremona. Distribuzione: Messaggerie Periodici SPA, aderente A.D.N., viale Famagosta, 75, Milano, telefono 02/3467545.

GRANATA PRESS, via Marconi n° 47
40122 BOLOGNA
telefono 051/237737 (r.a.)
telefax 051/226895

A diciotto anni si entra nella maggiore età, anche ***Mangazine****, con questo diciottesimo numero, vuole simbolicamente entrare nella fase adulta. I cambiamenti più vistosi – numero di pagine, inserimento del colore e aumento del prezzo di copertina – li avrete senz'altro già notati.*
Gli altri – il tono degli articoli, giornalisticamente più accettabile, un arco di interessi più ampio rispetto a quello verificato sinora, e, soprattutto, una più specifica coerenza fra le serie a fumetti, avrete modo di constatarlo leggendo attentamente questo e i prossimi numeri. ***Mangazine****, insomma, ribadisce, dopo un momento di passeggera stanchezza, di essere* ***la*** *rivista dei manga in Italia, come dimostrano i suoi fumetti, le sue rubriche di attualità giapponese e italiana, le sue interviste, i suoi servizi speciali (che ne dite delle 22 pagine dedicate a Gundam...), le sorprese che sarà in grado di riservarvi mese dopo mese.*
Al prossimo, allora...
Luigi Bernardi



POSTA

CERCO/OFFRO

Vendo o scambio cartoni animati giapponesi in italiano o in lingua originale; inoltre vendo volume 1 della serie Yoroiden Samurai Troopers, *colonna sonora originale della serie TV* Hokuto no Ken *e poster di vari personaggi degli anime (*Getter Robot go, Gundam RX-78, Ken*).*

Andrea Marinelli
Via G. Boccaccio 32
61032 Fano (Ps)

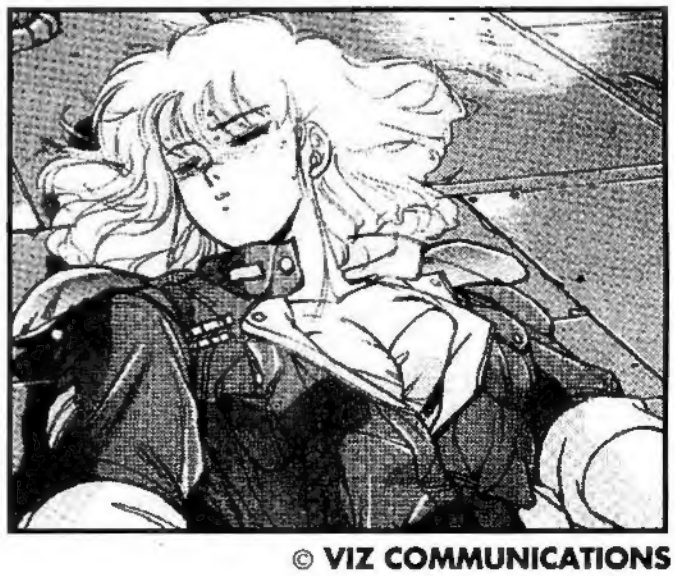
Io credo che saressi molto contentissimo se qualcheduno mi contatterebbe dicendomi che ha la serie TV di Heidi *e il film* La grande avventura del piccolo principe Valiant */* Il segreto della spada del sole. *Da par mio io offrirebbi la mia personcina medesima a scambiare cartoni animevoli (film e serie) o anche saundtraccxs e canzoni sciolte di cartùns... per di più cerco puranche i primesimi filmi di Godzilla, il lucertolone pacioccone, nonché i filmus di Gamera, il tartarugone orbitante (non nel senso che è affetto da cecità). Grazzie per la cortese attanzione, linea allo studio...*

LA LETTERA DEL MESE

Gentilissimi redattori della Granata Press, chi vi scrive è un ragazzo che da poco si è appassionato ai manga e agli anime, grazie alle vostre ottime testate. Fino a pochi mesi fa vi avrei scritto per farvi tutte le lodi del mondo. Ora però vorrei farvi notare che nell'ultimo periodo state prendendo una brutta direzione su più di una questione. Se c'è una cosa che non sopporto è vedere un fumetto interrompersi in una testata e continuare in un'altra. Con *Ken* avete fatto una cavolata a non ripubblicare su **Z Compact** le storie già pubblicate su **Zero**, pur sapendo che in tre numeri le avreste esaurite. E ora come faccio con la collezione? E chi non compra **Zero**? Rimedierete con volumetti speciali? Altrove inoltre ho letto che volete portare *Patlabor* su **Mangazine** e che *Lamù* avrà una sua testata. Inoltre volete arricchire **Zero** di altri due fumetti (quali?) e **Mangazine** di *Ranma 1/2* oltre che di *Patlabor*... Ma che diavolo sono 'sti minestroni? **Zero** ha già poche pagine per tre fumetti. Quando vi deciderete a portarle a 128? Ne ha bisogno. E **Mangazine** la volete proprio congestionare! Volete un po' chiarirmi le idee? Se posso permettermi un consiglio, le due riviste dovrebbero pubblicare le saghe più piccole o perlomeno quelle formulate a episodi (es. *Lamù*), avere almeno 128 pagine e tre fumetti per contenere circa 40-50 pagine per storia! Insomma, quando cercate di organizzare le testate, fatelo con criterio e chiaritevi le idee dall'inizio. Concludendo il punto, niente spostamenti e guazzabugli, ma **Zero** a 128 pagine.Un altro fatto è che non siete coerenti con voi stessi, dicendo che pubblicherete sempre e solo materiale di qualità e risonanza. Ultimamente vi siete sbizzarriti con cosine commerciali e pallose come *Mazinga Z* e *Saint Seiya*. E dove sono gli autori del calibro di Matsumoto, Otomo, Miyazaki... li vedremo mai? Mi sta dando, poi, molto fastidio la vostra politica denigratrice nei confronti della concorrenza. Non dovreste essere così competitivi e stare sempre col dito puntato sugli altri. Ognuno faccia il suo dovere e lasci giudicare ai lettori. E poi, se "J.M." non piace – e questo è ai lettori – non è detto che ve lo dovete comprare! Io, invece, sono sempre costretto a sorbirmi le puerili menate di Luigi Bernardi che dice che altri vi vogliono con le spalle al muro, che la stupenda *Kappa* è soggetta alle attenzioni dei vostri avvocati (perché?), che il materiale scartato dalla vostra redazione sarà pubblicato dagli altri (come? Avete scartato *3x3 occhi, Ghost in the Shell, Ah! Megamisama*... siete impazziti?) e così via. Concludendo, smettiamola con questa stupida guerra fredda! Quindi continuate con impegno il vostro lavoro, ma rimediate alle vostre mancanze e non prendetevela con chi cerca di fare il proprio dovere (per favore, Sig.Bernardi, stia al suo posto!).

Riccardo, Andria (Ba)

Bene, carissimo Riccardo, proprio per rispondere a lettere come la tua inauguriamo questa nuova sezione della posta, la 'lettera del mese', destinata alle corrispondenze più interessanti, quelle per le quali si 'scomoderà' il direttore in persona (ehm... si vede che 'al suo posto' non ci vuole proprio stare). Dunque, buon Riccardo, partiamo dal fondo, e cioè dalle polemiche. È vero, qualche volta abbiamo ecceduto nei confronti di "Japan Magazine", della Fininvest, di Cristina d'Avena, e di quant'altri. Non succederà più. **Mangazine** da questo mese è maggiorenne e va avanti per la propria strada, senza doversi necessariamente scontrare con nessuno. È chiaro però che, se qualcuno scrive che siamo in fallimento o che non paghiamo i diritti d'autore, ci sentiamo calunniati, e per questo ci siamo rivolti e ci rivolgeremo in futuro ai legali, come abbiamo fatto contro l'editore di "Japan Magazine", e non di "Kappa", per carità. A proposito di quest'ultima, non siamo affatto impaz-



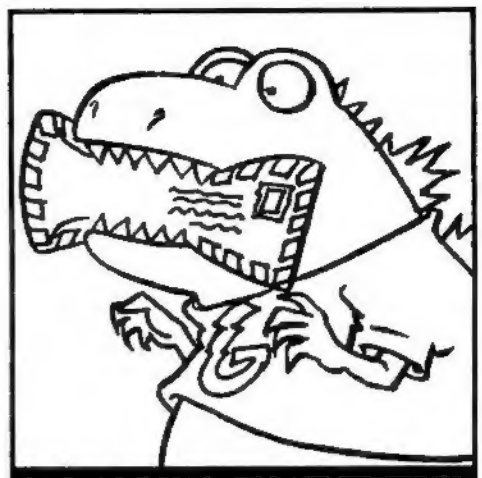
© VIZ COMMUNICATIONS

© VIZ COMMUNICATIONS

ziti a scartare opere come quelle che tu citi, tanto che sia *3x3 occhi* che *Ghost in the Shell* stavano in un nostro progetto di un anno e mezzo fa. Era una rivista dal titolo "Key Magazine" (ti dice niente?) che non abbiamo potuto fare perché la Kodansha ha scelto di autoeditarsi in Italia, seppur in tandem con la Star Comics. Quanto poi al problema di avere le idee ben chiare in testa al momento di redigere i programmi editoriali, è tutto un altro discorso. Quando iniziammo la nostra attività, disponevamo dei diritti di pochi personaggi. Il buon lavoro svolto ci ha permesso di mettere le mani sopra altri serial di grande interesse. È evidente che questo ha provocato, oltre a un aumento delle testate, anche una loro risistemazione interna. Così **Mangazine** assume da questo numero il tono di una rivista sciolta, divertente, tutto sommato 'disimpegnata', la rivista adatta insomma a pubblicare *Patlabor*. **Zero**, invece, tornerà alle tensioni (anche violente) dei primi numeri. E per questo ci sembra che le sue pagine possano accogliere al meglio opere come *Gunhed*, *Spriggan* e, presto, *Appleseed*, *Silent Möbius* , *Ad Police*, *Macross 2*, e via dicendo.Sono comunque d'accordo con te sul fatto che negli ultimi tempi abbiamo trascurato **Zero**. Ma ora che **Mangazine** ha assunto la sua formula definitiva, toccherà proprio alla nostra storica testata subire un certo riposizionamento, che prevede come meta proprio le 128 pagine.
Quanto poi a Ken, non credo che abbiamo fatto una 'cavolata', tanto che **Z Compact** vende già il doppio delle copie che smaltiva **Zero**. Ma, a parte le ragioni di mercato, crediamo che per le serie più lunghe sia necessaria una pubblicazione più concentrata (cosa che, del resto, auspichi anche tu). Detto questo, ci stanno arrivando un sacco di richieste per ristampare le prime storie di Ken in volumetti speciali. Lo faremo? Credo proprio di sì. Se non l'abbiamo fatto subito, è stato per non costringere i lettori a ricomprare quello che avevano già acquistato. Spero di essere stato chiaro ed esauriente. Aspetto di leggerti di nuovo, e perdonami se sono stato un po' prolisso, del resto, anche tu non scherzi... Dimenticavo: Matsumoto arriva con *Capitan Harlock* dal n°15 di **Zeta Star**. Otomo continuerai a leggerlo altrove. Miyazaki... aspetta ancora.

RISPOSTE IN BREVE

La lunghezza della 'lettera del mese' e del dossier Gundam/Sunrise tolgono molto spazio alla posta. Per cui, solo risposte in breve. **Marco Pederzoli** di Faenza ci fa i complimenti, protesta per il formato di **Z Compact**, dice che sta studiando il giapponese da autodidatta e sostiene che l'uscita nelle sale cinematografiche di *Akira* non è servita molto alla causa degli anime. Pienamente d'accordo su questo punto, caro Marco, e speriamo di non dover aspettare anni per vedere prodotti come *Silent Möbius* o *Porco Rosso*. La questione dei ritardi delle nostre uscite ha sollevato un vespaio di proteste. Ci stiamo organizzando, caro gruppo di Roma, e carissime decine e decine di lettori che ci avete redarguito. Su *Gundam*, le risposte le diamo con questo numero, il che dovrebbe far felici almeno **Gabriele Quarta** di Lecce (niente almanacco, però, il progetto è annullato). Infine una risposta per **Loris Maggiorelli** di Firenze: *Orange Road* lo edita la Star Comics, la pubblicazione di "Mekkano" è sospesa e il materiale previsto per le sue pagine andrà ad arricchire quelle di **Zero**, per il resto vedi la risposta alla "lettera del mese".



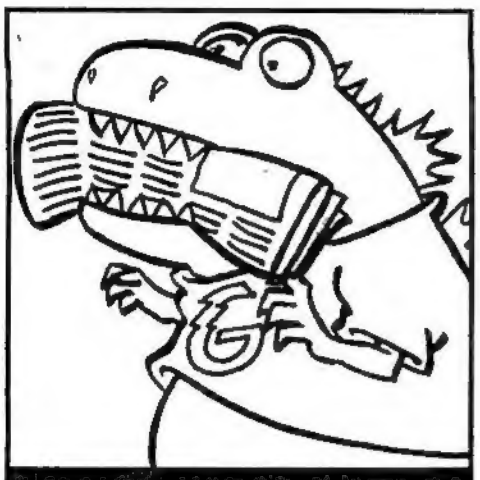
POSTA

Erik Ursich
Via S. Pellico 35
30030 Olmo di Martellago (Ve)

Qualcuno tra i lettori può inviarmi una copia de La pietra della saggezza *edito da Logica 2000? Non riesco a trovarlo! Posso pagare o scambiare con copia di* Mazinga contro gli Ufo Robot *o* Gli Ufo Robot.
Francesco Furlano
Via P. Maioli 66
56027 S.Miniato (Pi)

Vendo i primi 5 episodi di Versailles no bara *in italiano - si vedono benissimo - e il n. 2 del manga di Ken. La video la vendo a L. 35.000 comprese spese postali, il manga a L. 10.000 + spese postali.*
Pasqualina Piccolo Cavone
S.Gennaro dei poveri, 23
80136 Napoli

Cerco registrazioni televisive di serials come Megaloman, Ultraman, Zaborger *e i primi episodi di* Winspector. *Compro e scambio.*
Max Della Mora
Piazza Tripoli 7
20146 Milano



NEWS

ALTRI OAV IN USCITA A OTTOBRE

TENCHI MUYO! RYO-OKI vol. 1 (Non capovolgere, Ryooki!: gioco di parole sul nome del coprotagonista. 'Tenchi muyo' significa sia 'Non capovolgere!', sia 'Non c'è bisogno di Tenchi')
25 settembre, PIONEER, 30', AIC

DON (Il boss)
30 settembre, NICHIEI/ TOSHIBA EMI, 50', J.C. Staff

GREEN LEGEND RAN – 3
30 settembre, PIONEER LDC, 45', MTV

ZETTAI MUTEKI RAI-JIN-O – 1 (L'assolutamente imbattibile Raijin-O)
30 settembre, TOSHIBA EMI, 30', Sunrise

APPUFERURANDU MONOGATARI *(Storie di Apfelland)*
1 ottobre, TJC, 90', J.C. Staff

GINGA EIYU DENSE-TSU-OGON NO TSU-BASA *(La leggenda degli eroi della galassia - Le ali d'oro)*
1 Ottobre, TJC, 60', Magic Bus per Kitty Film

KO SEIKI BISUTO SANJUSHI-3 *(Le tre bestie del secolo KO)*
9 ottobre, Toho, 54', Pastel

ITALIA

GO NAGAI A LUCCA!

Ospite di Granata Press, Go Nagai ha accettato con entusiasmo di incontrare i fan italiani durante il Salone Internazionale dei Comics che si svolgerà a Lucca dal 25 ottobre al 1° novembre. Go Nagai, in particolare, sarà presente nella cittadina toscana venerdì 30 e sabato 31 ottobre. Nell'occasione Granata Press presenterà l'edizione libraria di *Mao Dante*, una delle opere più suggestive del maestro nipponico che è anche una sorta di prologo alla saga di Devilman. L'appuntamento, quindi, è di quelli da non perdere.

ALTRI ANIME IN TV

Inizierà il 20 ottobre una nuova trasmissione televisiva di TeleCapri dal titolo "Dragon Cartoons" (dal lunedì al venerdì, dalle 17 alle 19) dedicata al mondo dell'animazione giapponese. Ogni giorno, per una durata di due ore, sfileranno sui teleschermi episodi di serial nipponici e – qui sta la novità – anche rubriche sul mondo dei manga e degli anime. La trasmissione, ideata da Ciro Sapone, si avvarrà della collaborazione dello staff di Granata Press.

GIAPPONE

Capita spesso che le date che ci vengono comunicate dalle reti televisive e dai produttori non siano rispettate: vi annunciamo alcuni notevoli mutamenti. *Yadamon*, che vi avevamo indicato per aprile, è partita invece il 28 agosto; la serie di OAV *Green Legend Ran* partirà invece a fine novembre e resta in forse che continui dopo il primo episodio (il produttore è scappato con i soldi!). Passiamo ora alle notizie di questo mese.

© PIONEER LDC

© DYNAMIC PROD.

TV

KOBOCHAN *(Il piccolo Kobo)*

Prod. Eiken per NTV
Già noto presso il pubblico televisivo per un paio di special, il piccolo Kobo ritorna con una serie tutta sua. Il manga, di Masashi Ueda, è pubblicato da alcuni anni con successo sul quotidiano *"Yomiuri shinbun"* e appartiene al filone della situation-comedy alla giapponese, che ha i suoi rappresentanti più noti in *Chibi Marukochan* di Momoko Sakura e in *Sazaesan* della recentemente scomparsa Machiko Hasegawa.

TSUYOSHI SHIKKARI SHINASAI

(Comportati da uomo, Tsuyoshi!)
Prod. Studio Comet per Fuji TV
I grandi sono spesso capricciosi e Momoko Sakura ha imposto alla Fuji TV di sospendere la sua *Chibi Marukochan* nonostante avesse uno share record del 25%. Ne prende il posto questa home-comedy, tratta da un fumetto di Kiyoshi Nagamatsu, che ha protagonista Tsuyoshi, unico maschio in una casa dove vive con due sorelle maggiori e la madre.

CALIMERO

Prod. Telescreen per TV TOKYO
Se può bastare a consolarci, a ottobre

parte anche questa nuova edizione delle avventure del pulcino nero dei Pagot. Rinnovata nelle situazioni (Calimero & C. diventeranno una specie di Indiana Jones), la serie non presenterà invece cambiamenti di rilievo nel design dei personaggi. Unica novità: al contrario della vecchia serie del 1974, questa non sarà più realizzata dalla Toei doga ma da Telescreen, compagnia specializzata in coproduzioni con l'Europa di programmi per bambini.

KAZE NO NAKA NO SHOJO – KINPATSU NO JENI *(Jenny dai capelli biondi - La ragazza nel vento)*
Prod. Nippon Animation per TV Tokyo
Questa serie, realizzata nello stile più classico della Nippon, porta in animazione le vicende del noto compositore americano Foster illustrando soprattutto l'amicizia che lo legò durante l'infanzia alla coetanea Jenny, che divenne poi la sua principale fonte d'ispirazione.

FURANDAZU NO INU *(Il cane delle Fiandre)*
Prod. Tokyo Movie Shinsha per NTV
Dopo il successo di *Watashi to watashi* la TMS ha deciso di seguire a spron battuto la politica della Nippon Animation e di lanciarsi in riduzioni di noti classici per l'infanzia europei. Questa volta è addirittura giunta a fare un remake di quel *Fedele Patrash* che già è stato un vecchio successo della Nippon. Inutile dirlo, l'obiettivo di queste scelte produttive è quello di realizzare opere facilmente vendibili all'estero, soprattutto al potente gruppo Fininvest, che con le sue reti televisive sparse in tutta Europa detta ormai legge presso i produttori giapponesi.

OYAYUBIHIME MONOGATARI
(La storia delle principessa Pollicina)
Prod. Enoki Film per Reteitalia: trasmessa da TV Tokyo
(vedi le *NEWS* di **Mangazine** 15)

SPECIAL TV

NATSU DA! ICHIBAN DORAEMON MATSURI
(E' estate! Superfestival di Doraemon)
Prod. Shin'ei doga per TV Asahi

© OGIWARA-SHUEISHA

Il gattone blu, presto di nuovo in Italia con un film presentato in video, ha avuto a metà agosto un nuovo special TV (come vi abbiamo già detto, programmi di questo tipo ci vengono comunicati dalle reti pochi giorni prima della messa in onda e ci ritroviamo sempre in ritardo nell'annunciarveli!). Lo special è composto di repliche di due vecchi episodi, più uno nuovo scritto e diretto da Tsutomu Shibayama (*Chibi Marukochan* ecc.) in cui si ipotizza che Nobita (Guglia in Italia) diventi improvvisamente un genio.

CINEMA

GANDAMU 0083-JION NO ZANKO *(Gundam 0083 - L'ultima scintilla di Zion)*
Prod. Sunrise per Sunrise/Bandai; presentazione Shochiku
In due ore e mezza vengono raccolte le vicende salienti dei 390 minuti di cui è composta la serie in OAV, con l'aggiunta di circa 10 minuti d'animazione originale. Quali sono queste vicende? Leggetevi il Gundam/dossier!

USHIO TO TORA-2
(Ushio e Tora)
9 ottobre, Toho, 54', Pastel

TOKYO BABYLON
21 ottobre, SME, 50', Animate Film

BANNO BUNKA NEKOMUSUME-1
21 ottobre, King Records, 30', Animate Film

BABIRU NISEI-4
(Babil II)
21 ottobre, SOHBI, 30', J.C. Staff

WOLFGUY-2
22 ottobre, Bandai, 30', J.C. Staff

RITTORU TSUINZU-AKI
(Little Twins, Autunno)
22 ottobre, Bandai, 25' per tre video, Toei doga

CHOJIKU YOSAI MAKUROSU II-5 *(La superfortezza spaziotemporale Macross II)* 22 ottobre, Bandai, 30', AIC/ Oniro

ERUSHIA *(Ellcia)*
23 ottobre, CIC/Victor, 45', J.C. Staff

BASTARD!!-2
24 ottobre, Shueisha/ Pioneer Ldc, 30', AIC

TENCHI MUYO! RYOOKI-2 *(Ryooki-Non capovolgere)* 25 ottobre, Pioneer Ldc, 30', AIC

SCRAMBLE WARS
28 ottobre, Toshiba EMI, 40', Artmic

HUNTER NEWS

Ben trovati tutti, carissimi manganime fan! Quali eccitanti novità vi proponiamo questo mese? Intanto una nutrita lista di campact disc nuovi di zecca di cui potete leggere l'elenco a fianco.
E poi... un nuovo catalogo.
Questa volta però ve lo sognate di trovarlo allegato a ***Mangazine*** *e a* ***Zero****! Per riceverlo bisogna infatti far parte di una di queste sei categorie privilegiate: amici che hanno già fatto acquisti di materiale Hunter (in questo caso il catalogo arriverà direttamente a casa); amici che avevano richiesto il fantomatico catalogo erotico (siccome in questo c'è anche un bel po' di roba 'sporcaccina', anche loro lo riceveranno a casa); amici che frequentano librerie specializzate convenzionate con Hunter (strizzate l'occhio al libraio...); amici che ci verranno a trovare allo stand a Lucca; abbonati e amici che hanno acquistato per corrispondenza arretrati Granata Press; e per buoni ultimi tutti coloro che ci manderanno una cartolina per richiederlo. Questa è democrazia!*

Mister Hunter

LE NOVITA' DEL CATALOGO HUNTER

COMPACT DISC

CD287 CYBORG 009 SONG COLLECTION	44.000
CD288 NAUSICAA HI-TECH	48.000
CD289 LAPUTA HI-TECH	48.000
CD290 KIKI DELIVERY SERVICE HI-TECH	48.000
CD291 NADIA, MUSIC IN BLUE WATER	56.000
CD292 GATCHAMAN FIGHTER SONG COLLECTION	44.000
CD293 MACROSS THE COMPLETE 3CD	135.000
CD294 MAISON IKKOKU, FOREVER REMIX	53.000
CD295 COMPILER: ASSEMBLER IMAGE ALBUM	54.000
CD296 COMPILER: COMPILER IMAGE ALBUM	54.000
CD297 COMPILER: INTERPRETER IMAGE ALBUM	54.000
CD298 TEKKAMAN BLADE SOUNDTRACK	54.000
CD299 VIDEO GIRL A1 SOUNDTRACK	57.000
CD300 DRAGON QUEST SOUNDTRACK	45.000
CD301 DETONATOR ORGUN SOUNDTRACK	51.000
CD302 LAMU' REMIX	57.000
CD303 CYBER FORMULA BGM ROUNDE 1	54.000
CD304 CYBER FORMULA FUTURE GRAND PRIX	54.000
CD305 CYBER FORMULA BGM ROUNDE 2	54.000
CD306 CYBER FORMULA VOCAL COLLECTION 1	54.000
CD307 THE MUSIC FROM LAYZNER	54.000
CD308 GENESIS SURVIVOR GAIARTH	56.000
CD309 LODOSS WAR ORIG. SOUNDTRACK vol.3	57.000
CD310 PORCO ROSSO IMAGE ALBUM	56.000
CD311 MOON PRINCESS ORIGINAL ALBUM	57.000
CD312 3X3 EYES	54.000
CD313 3X3 EYES IL TERZO CAPITOLO	46.000
CD314 3X3 EYES TAKADA BAND	54.000
CD315 MIXED UP NADIA	56.000
CD316 HOLD YOU TONIGHT!	50.000
CD317 HOLD ME TONIGHT!	50.000
CD318 LODOSS WAR REINCARNATION mini CD	19.000
CD319 LODOSS WAR ODISSEY mini CD	19.000
CD320 GUNDAM 0083, STARDUST MEMORY vol. 2	57.000
CD321 GUNDAM 0083, STARDUST MEMORY vol. 3	57.000
CD322 YAWARA vol. 1	56.000
CD323 YAWARA vol. 2	56.000
CD324 YAWARA SONGS	56.000
CD325 YAWARA COVERS	56.000
CD326 BRONZE ZETSUAI MEGAMIX	68.000
CD327 GALLFORCE COLLECTION 1	51.000
CD328 GALLFORCE COLLECTION 2	54.000
CD329 SEQUENCE SOUNDTRACK	56.000
CD330 THE SPIRIT OF WONDER	56.000
CD331 MADARA COLLECTION	33.000
CD332 MADARA SOUNDTRACK	59.000
CD333 MADARA BGM 1	50.000
CD334 MADARA BGM 2	50.000
CD335 GUNDAM ETERNAL WING	56.000
CD336 NADIA BYE BYE BLUE WATER	63.000
CD337 TEKKAMAN BLADE mini CD	19.000
CD338 ASHITA E FREEKICK	56.000

COME EFFETTUARE LE ORDINAZIONI:
Scrivete su un foglio il codice e la descrizione del materiale che volete ricevere. Calcolate l'importo complessivo: se questo è inferiore alle 200.000 aggiungete lire 5.000 per le spese di spedizione. Se l'importo, invece, è superiore alle 400.000 deducetevi uno sconto del 5%. Potete pagare con assegno circolare, assegno bancario o vaglia postale. Spedite il tutto (se avete pagato con vaglia postale allegate una fotocopia della ricevuta) a HUNTER SRL, Via Calvart, 34 - 40129 BOLOGNA.

IL CATALOGO DEI MANGA DI GRANATA PRESS

GUIDA ALLA RICHIESTA DEI NUMERI ARRETRATI

Ricordiamo a tutti i nostri vecchi e nuovi lettori le norme per richiedere i numeri arretrati delle pubblicazioni Granata Press. È semplicissimo: basta inviare un vaglia postale per la somma degli importi degli albi aggiungendo un contributo per le spese postali di lire 3.500 (indipendentemente dalla quantità di albi ordinati). Il vaglia va indirizzato a GRANATA PRESS SRL, via Marconi n°47, 40122 BOLOGNA. Ricordate di specificare a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo (codice di avviamento postale compreso!) e l'indicazione degli albi richiesti.

NUMERI DISPONIBILI:

ZERO
(cadauno lire 3.500)
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23
I primi sedici numeri contengono le storie di KEN IL GUERRIERO!
(cadauno lire 4.000) 24

ZERO SPECIALE (cadauno lire 7.000)
serie VENUS WARS 1

Z COMIX (cadauno lire 5.000)
serie CRYING FREEMAN 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
serie 2001 NIGHTS 10, 11, 12, 13, 14, 15
serie BLACK MAGIC 16, 17

Z STAR (cadauno lire 4.000)
serie DEVILMAN 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11

Z VIDEO (cadauno lire 24.500)
serie KEN IL GUERRIERO 1, 2, 3, 4

Z COMPACT (cadauno lire 2.800)
serie KEN IL GUERRIERO 1, 2, 3, 4

MANGAZINE (cadauno lire 4.000)
1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13 ,14, 15, 16, 17

MANGA HERO (cadauno lire 4.000)
serie GREY 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9
serie HOROBI 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20

MANGA CLASSIC (cadauno lire 5.000)
serie MAZINGA Z 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

MANGA COMPACT (cadauno lire 2.800)
serie I CAVALIERI DELLO ZODIACO 1, 2, 3, 4

MANGA VIDEO (cadauno lire 39.000)
1 - I CAVALIERI DELLO ZODIACO
2 - DEVILMAN

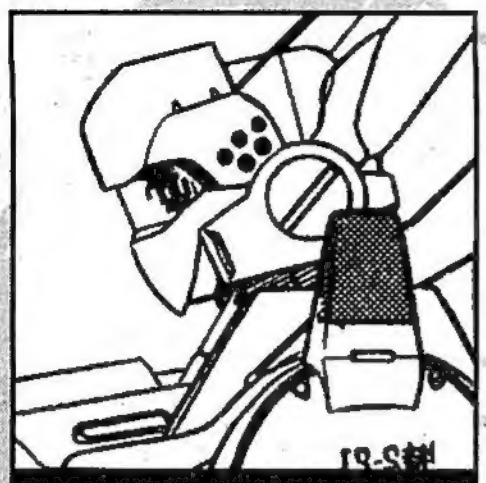
LIBRI

Aa. Vv.
ANIME, Guida al cinema di animazione giapponese
Pagine 320
lire 35.000
Un libro ormai mitico: la guida più completa alle serie televisive, ai film e agli OAV. Indispensabile!

Thierry Groensteen
IL MONDO DEI MANGA
Pagine 84
lire 18.000
Una preziosa ed esauriente guida al fumetto nipponico. Illustratissimo.

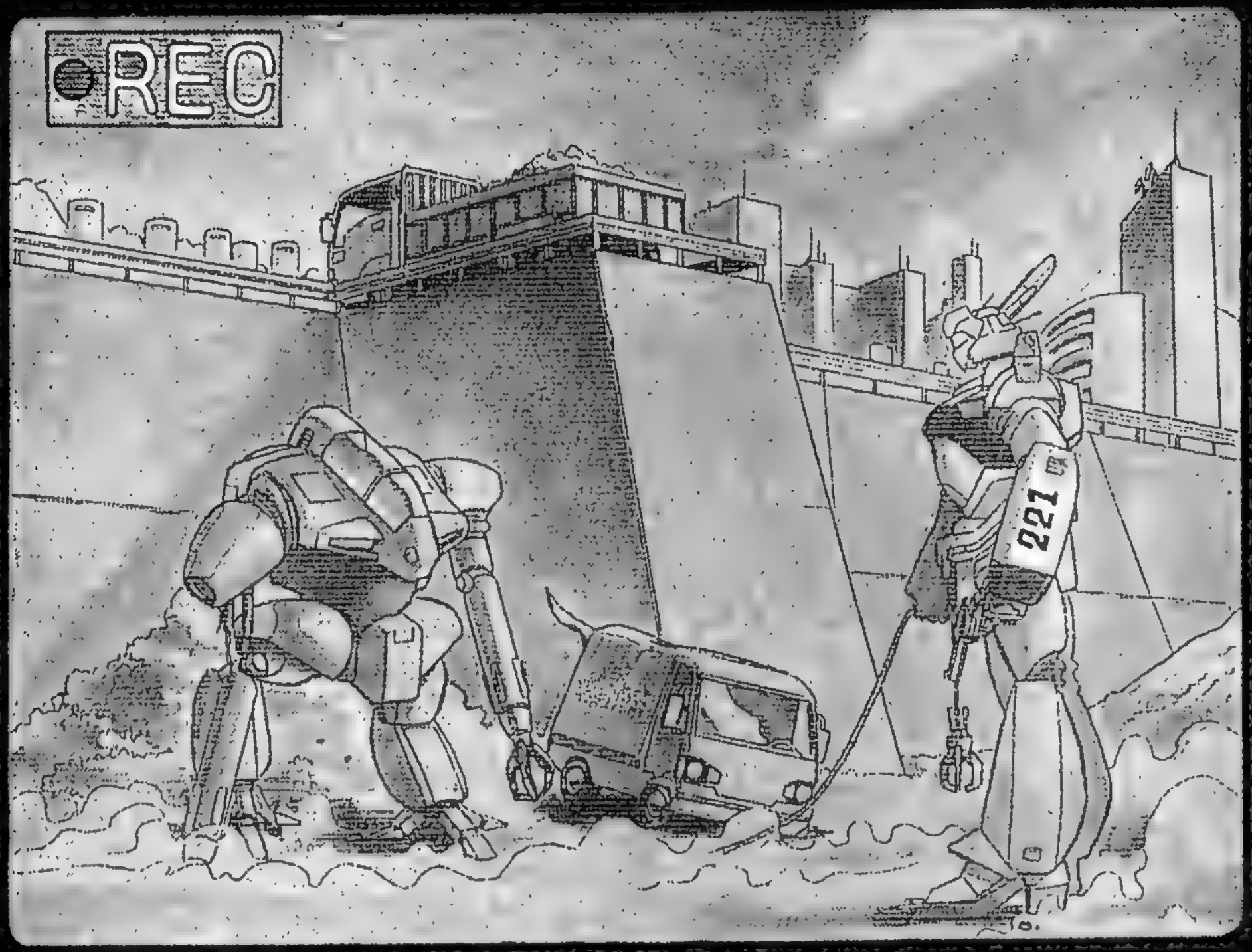
MOBILE SUIT GUNDAM: ILLUSTRATION WORLD
Pagine 144
lire 45.000
Centinaia di immagini a colori per la saga più appassionante del decennio. Stampato in Giappone. Testo in italiano e inglese.

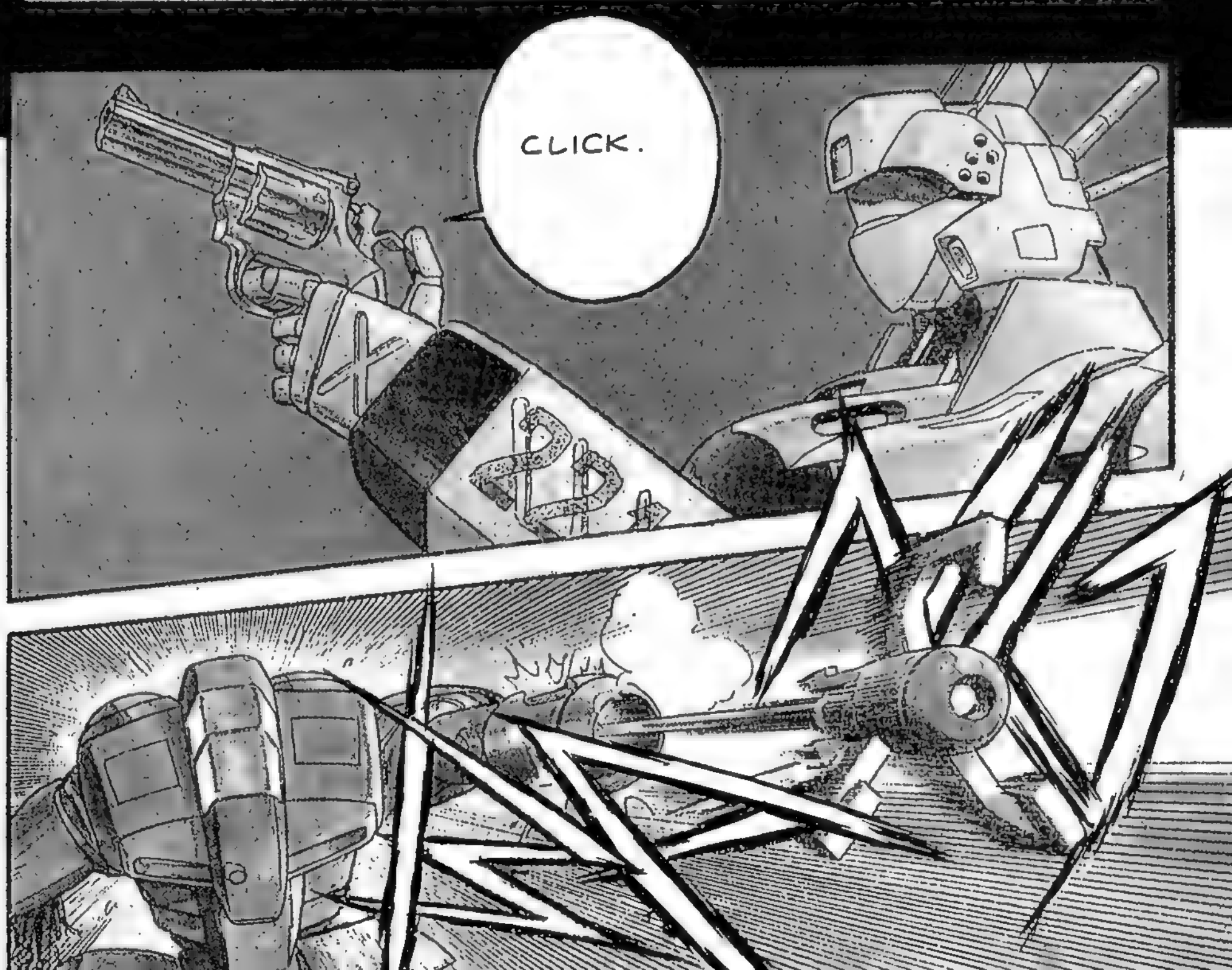
FIGHT! ICZER-ONE PERFECT COLLECTION
Pagine 128
lire 35.000
Tutto su una mitica serie. A colori. Testo in inglese.



PATLABOR

Dopo aver debuttato sulle pagine di ***Zero*** *(per la precisione nei numeri dal 17 al 23), la serie* Patlabor *trova la sua definitiva collocazione su quelle di* ***Mangazine****. Ma chi/cosa è/sono* Patlabor?
Negli anni Novanta fervono in tutto il mondo le iniziative per mettere al sicuro le città costiere dalle conseguenze dell'Effetto Serra. Nell'ambito di tale progetto vengono creati i labor, *giganteschi esoscheletri che permettono di accelerare i lavori. Ma con i nuovi mezzi nascono anche nuove forme di criminalità. È per questo motivo che nel 1997 il Dipartimento di Polizia Metropolitana di Tokyo decide di creare un corpo particolare, la* Divisione Speciale Meccanizzata, *che utilizzi a sua volta i* labor *(in questo caso* patrol labor, *o* patlabor*) per risolvere i problemi legati al crimine dilagante. Protagonisti di questa avvincente serie sono Noa Izumi, la giovane pilota di un* patlabor *modello Ingram, e i suoi amici-colleghi membri dell'eterogenea 2ª divisione...*


●REC
221


CLICK.

CAPITOLO 2

SCHAFT!

REC
AAH!

AH! AH!

AH AH! STAVOLTA E' STATO UN GIOCO DA RAGAZZI !!

E IO CHE NON HO POTUTO PARTECIPARE . . .

EHI, CHE STAI FACENDO?

M'HA ROTTO IL LAMPEGGIATORE!

UNA COSA SIMILE TE L'AGGIUSTANO SUBITO!

POI, PER QUEL CHE COSTA !!

PFF LAGN'ARSI PER UN GRAFFIETTO !!

SÌ, SÌ !!

GUARDA L'INGRAM DI OTA !!

A FORZA DI FARLO A PEZZI OGNI VOLTA, SIAMO RIMASTI SENZA PARTI DI RICAM- BIO!

222

LA FACCIA E' STATA FATTA RIADATTANDO IL MUSO DELL' INGRAM DA ESERCITAZIONE!!

EH EH!! ADESSO E' UN NUOVO MODELLO, UN ESEMPLA RE UNICO!!

NON POTREM- MO TRAT- TARLI UN PO' ME- GLIO?!

IDIOZIE!!

LO SI SAPEVA DALL'INIZIO CHE IL NOSTRO LAVORO NON SAREBBE STATO FACILE, NO?!

BISOGNA ACCETTARE IL FATTO CHE I PATLABOR SI POSSONO DANNEGGIARE NELLA LOTTA!!

CAPOREPARTO

TI PREOCCUPI TROPPO PER IL 98AV.!

FARESTI MEGLIO A PENSARE CHE OGNUNA DI QUELLE AMMACCATURE SIA UNA MEDAGLIA AL TUO ARDIMENTO!!

WC

ABBI FIDUCIA NELLE POSSIBILITA' DEL TUO INGRAM!!

PERÒ, NON SI POTREBBE...

SENTI, NON STO DICENDO CHE IL MODO DI FARE DI OTA SIA GIUSTO!

A QUELLO NON GLIENE FREGA NIENTE DI SAPERE QUANTO PUO' SOPPORTARE UN LABOR!

PERÒ ANCHE TU ESAGERI!!

SL UP

LA PENSA COSÌ ?

E'TUTTO PER COLPA DI QUELLE LIMITAZIONI ALL'USO DEL REVOLVER CANNON!!

SE PARTI CON L'IDEA CHE SI PUO' FARE A MENO DI DARCI DENTRO PIU' CHE SI PUO', E' LA FINE!!

E' UN'IDOZIA CHIEDERMI DI CERCARE DI NON DANNEGGIARE L'INGRAM . . . !

CONTRO UN AVVERSARIO, PRIMA DELL'ATTACCO SI USANO I COLPI D'INTIMIDAZIONE!!

CHEE?! E CHE CI DOVREI FARE CON DEI PROIETTILI A SALVE?!

VEDO CHE IZUMI HA FATTO PARECCHIO, SPARANDO SOLO A SALVE!!

PIUTTOSTO DI FAR RUMORE CON UN PROIETTILE CHE NON FA DANNO, E' MEGLIO LANCIARSI SUBITO NEL CORPO A CORPO !! E' PIU' APPAGANTE!

NON DEVI APPAGARTI, QUANDO SEI IN SERVIZIO !!

CERCA DI CAPIRE UN PO' COME MI SENTO IO !!

GLUK

CHE C'E' ?!

HAI MALE DA QUALCHE PARTE?!

ULTIMAMENTE HO DI QUEI DOLORI AL FEGATO . . .

GRACILINO, EH ?!

GNEWK

AH, CHE DOLORE DEVE ESSERE A CAUSA DI QUALCUNO !!

IZUMI	ADDETTA A BIBITE E BEVANDE
OTA-SHINSHI	RISPONDONO AL TELEFONO
SHINOARA-YAMAZUKI	PULIZIE
CAPO	RESPONSABILE ANTI-INCENDI

OTA NON E' IL TIPO DA ASCOLTARE I CONSIGLI DI CHI LO GUIDA !!

EPPOI SI DIVERTE MOLTO A PRENDERE PER I FONDELLI CHI VIENE DA UNA SCUOLA PREPARATORIA!

POVERO SHINSHI !!

COMUNQUE TRA NOI OTA È L'UNICO CHE HA RICEVUTO UN ADDESTRAMENTO SPECIALIZZATO!

E CHE C'ENTRA L'ADDESTRAMENTO?! ORA SIAMO TUTTI AGENTI E TUTTI UGUALI!!

NON OCCORRE CHE TU ABBASSI LA TESTA DI FRONTE A TUTTI, HIROMI!!

EHM... QUESTO È IL MIO MODO DI CAMMINARE...

...

山田は無念一球に

SCLATCH

CHE RARITA'!!

STA PENSANDO?!

EH?!

SI VEDE-VA CHE STAVO PENSAN-DO?

EH? FORSE NON ERA COSÌ?

NO, NO STAVO PROPRIO PENSAN-DO...

PICCOLI SPOSTAMEN TI DI RUO-LO...

HMM...

OTA E SHINSHI ASSIEME PROPRIO NON CI STANNO...

•REC

SUMMM

CON QUESTO OGGI È FINITA, NO?

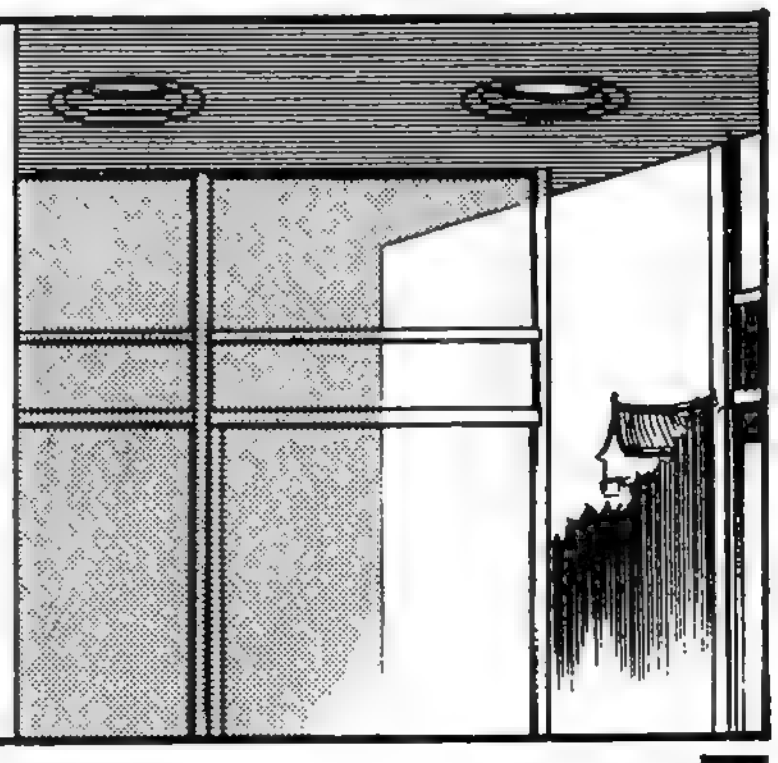
凸凹運送株式会社

CHE SI FA?

PASSIAMO UN ATTIMO PER LA DITTA!

HO DELLE COSE DA DIRE AL CAPO.

SCHAFT
ENTERPRISE
JAPAN
シャフトエンタープライズジャパン東京本社



IL DIRETTORE UTSUMI DEL 7° REPARTO . . .

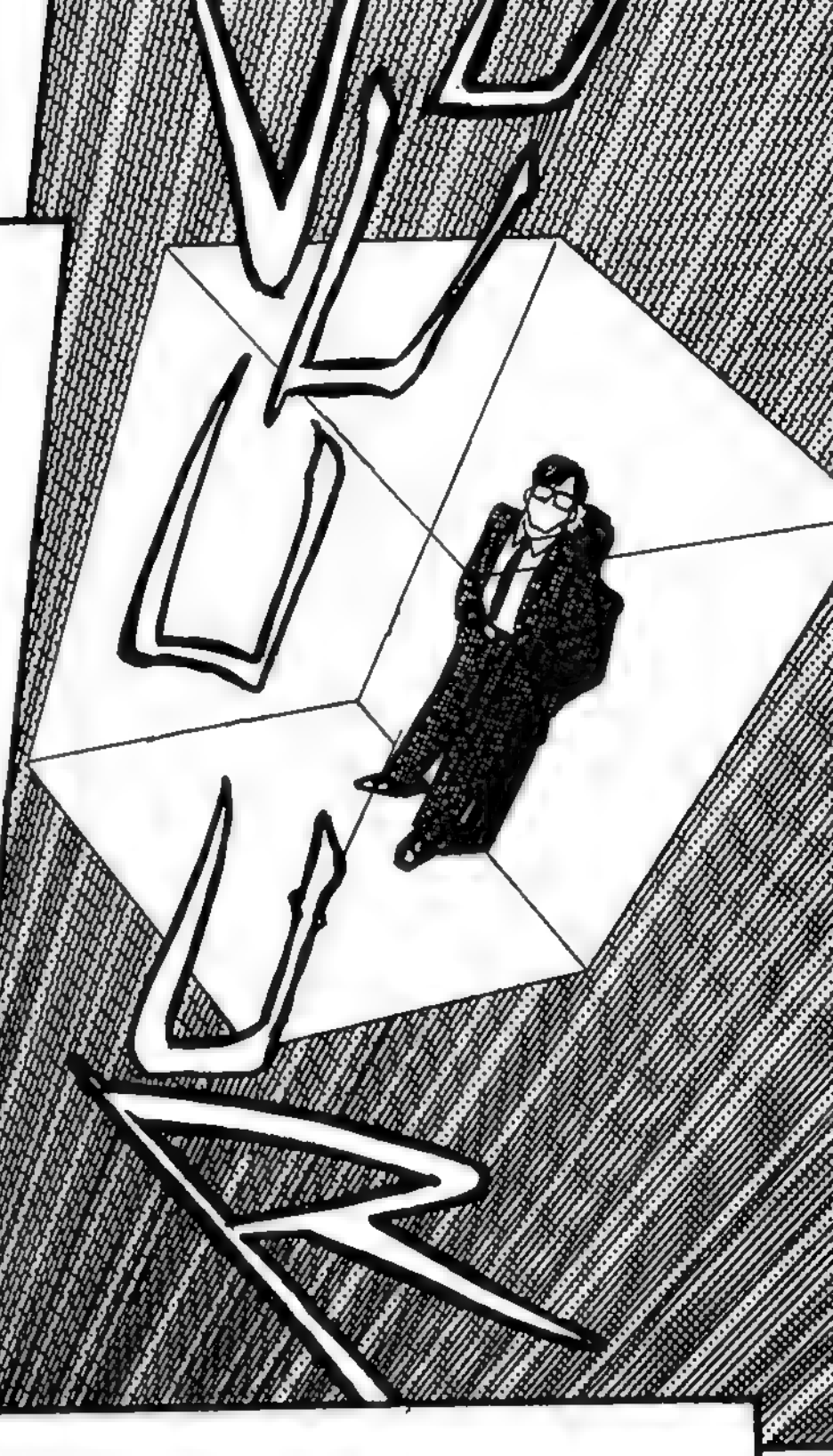
Schaft Japan

IL DIRETTORE UTSUMI DEL 7° REPARTO . . . SUBITO IN SALA RIUNIONI 3.

AH, DIRETTORE UTSUMI! LA STANNO CHIAMANDO!

EH?!

IL DIRETTORE UTSUMI DEL 7° REPARTO . . . SUBITO IN SALA RIUNIONI 3.



SING
10
20

AH, SIETE GIA` TUTTI QUI!

SEI IN RITARDO, UTSUMI!!

AH...

.....!?

SCU-SA-TE!!

CHE STA-VI A FA-RE?

AH, NIEN-TE, NIEN-TE!!

STAVO PAR-LANDO CON LA NUOVA SEGRETARIA E...

SCU-SATE, SCU-SATE!!

BÈ, CI DECIDIAMO A COMINCIARE?...

A-HEM

ABBIAMO GIÀ COMINCIATO!!

EH? FINO A DOVE SIETE ARRIVATI?

ABBIAMO VISTO FINO AL DISCO DI APRILE!

BÈ VEDIAMO QUELLO DI MAGG...

POLICE!!

È QUELLO LÌ SULLO SCHERMO!

...

UTSUMI, PUOI SPIEGARCI?

AH, SÌ, CERTO!

ALLORA, QUESTO È L'INGRAM, OSSIA IL LABOR 98AV DELLE INDUSTRIE SHINOHARA!

COME VEDETE LE SUE PRESTAZIONI SONO ECCEZIONALI...

SOPRATTUTTO È LEGGERO E MOLTO MOBILE!

POSSIEDE NUMEROSI OPTIONAL QUALI ARMI DA FUOCO...

VISTO CHE È IN USO PRESSO LA POLIZIA...

NON È STATO DIFFICILE RACCOGLIERE UNA MONTAGNA DI DATI!

AVETE OSSERVATO LE SUE PRESTAZIONI?

A SUFFICIENZA!!

AH, PIÙ LO VEDO E PIÙ MI PIACE!!

BANDO AI DISCORSI PERSONALI...!! ALLORA CHE CI VUOI FARE CON L'INGRAM?!

EH EH ... CIÒ CHE VOGLIO FARE È MOLTO SEMPLICE !!

TRASFERIRE TUTTE LE PRESTAZIONI DEL 98 AV SULLE NOSTRE MACCHINE !!

LA FAI SEMPLICE ...

LO SAI BENE CHE I PROGETTI STANNO PROCEDENDO PER LA LORO STRADA

EFFETTUARE MODIFICHE ORA RICHIEDEREBBE TROPPO TEMPO E DENARO !!

NON FRAINTENDETEMI !!

IL COMPITO DELLA MIA SEZIONE NON È QUELLO DI SOLLECITARE MODIFICHE AI PIANI DI SVILUPPO !!

IO HO SOLO DETTO CHE VOGLIO LE PRESTAZIONI DELL'INGRAM !!

SI PUO' SAPE-RE CHE STAI PENSAN-DO?!

NON E' 'STO GRAN PROGET-TO...

MA SAREB-BE SENZ'AL-TRO IN-TERES-SANTE!!

SHAFT

POTRESTE SEGUIRMI NELL'HANGAR SOTTERRA-NEO?

UTSUMI, QUESTO . . .

. . . QUESTO VOGLIO FAR-LO GIOCARE CON L'INGRAM . . . !!

PENSO CHE LO CONO_ SCIATE . . . È UN MODELLO BLOCKEN !!

È UN MODELLO, TERMINATO ALL' INIZIO DI QUEST' ANNO. È PRODOT_ TO DALLA SCHAFT ENTERPRISES EUROPE !

UTSUMI, COME L'HAI PORTATO FIN QUI ?!

CI VOGLIONO UN CASINO DI VERIFICHE PER IMPORTARE UN LABOR !!

PER LA SCHAFT NULLÀ È IMPOSSIBILE !!

EPPOI CI SONO MOLTI MODI PER IMPORTARE MATERIALE !

CON . . . CONTRABBANDO ?!

IL MODO DI FARE DELLA SUA SEZIONE È UN PO' TROPPO SPREGIUDICATO!

PENSI ANCHE AL NOSTRO PAESE!

NON È PIÙ A HONG KONG, UTSUMI !! IN GIAPPONE NON SONO PERMESSE CERTE COSE . . . !!

PER I SUOI GIOCHINI RISCHIAMO DI FARCI NEMICI GOVERNO E POLIZIA, LA NOSTRA AZIENDA PERDERA' DI CREDITO E...

SIGNORI!! VI TREMANO LE GAMBE PER COSÌ POCO?!

COSA SIGNIFICA "FARCI NEMICI"?!

HO PORTATO QUI QUESTO LABOR SOLO PER FARLO SCONTRARE CON LA POLIZIA!!

SE GIA' ADESSO VI PRENDETE TANTE PREOCCUPAZIONI, CHE FARETE DOPO?!

FARLO SCONTRARE CON L'INGRAM?!

VUOI SFIDARE LA POLIZIA?!

PRORIO COSÌ!!

COME SAPETE, BLOKEN VIENE UTILIZZATO IN GERMANIA PER IL CONTROLLO DELLE FRONTIE-RE...

PERÒ, POICHE' NON HA ESPERIENZA DI BATTAGLIA, HA LA TESTA VUOTA!

SE AVESSE ESPERIENZA DI COMBATTI-MENTO, SA-REBBE IMBAT TIBILE!

PROPRIO COSÌ! M'ASCOLTI!!

VISTO CHE DI GUERRE NON NE CAPITANO, CERCHIAMO AL-MENO DI FAR-GLI AVERE TUTTE LE ESPERIENZE DI BATTAGLIA POSSIBILI AL MOMEN-TO!!

EPPOI, LA MIA IDEA E' QUESTA ...

CERCHIAMO DI FAR NOSTRO TUTTO IL DATA-SYSTEM DELL' INGRAM!

TANTO L'INGRAM DI ESPER RIENZA DI BATTAGLIA NE HA DA VENDERE !?

SE VA TUTTO BENE, ANCHE NELLE NOSTRE MACCHINE D'ORA IN POI CI SARÀ UNA BANCA DATI FORNITA QUANTO QUELLA DELL'INGRAM!!

CHE... QUESTA È UNA RAPINA!! SPIONAGGIO INDUSTRIALE!!

SÌ! MA NON PORTERÀ VIA NÈ TEMPO NÈ DENARO PER LO SVILUPPO!!

STAI DICENDO DELLE FESSERIE, UTSUMI!!

COME INTENDI MANDARE BLOKEN, CON LA TESTA VUOTA CHE HA, ALL'ATTACCO DEGLI INGRAM?!

NON LO SOTTOVALUTI!!

NOOO NN

CERTO, A LIVELLO DI SOFTWARE NON È NIENTE RISPETTO ALL'INGRAM...

MA DELL' HARDWARE HO FIDUCIA, PIU' DI QUANTA NON NE AVREI DELL' INGRAM !!

QUESTO È UN BISONTE CORAZZATO !!

IL GIORNO DOPO

1

2

FLAP

QUEST'ANNO, NIENTE MONSONI !!

SE VA AVANTI COSÌ MANCHERÀ L'ACQUA !!

MAH, FORSE E' MEGLIO COSÌ !

I PATLABOR SONO INADATTI A PIOGGIA E UMIDO !

MAI!... SONO MACCHINE DELICATE !!

A PRO-
POSITO,
CHE
STARAN-
NO FA-
CENDO
GIÙ ?!

?

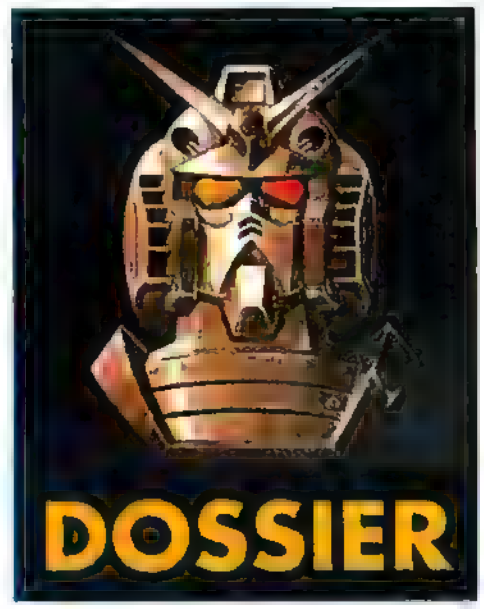
MA
CHE
STANNO
. . . ?

MMM
. . .

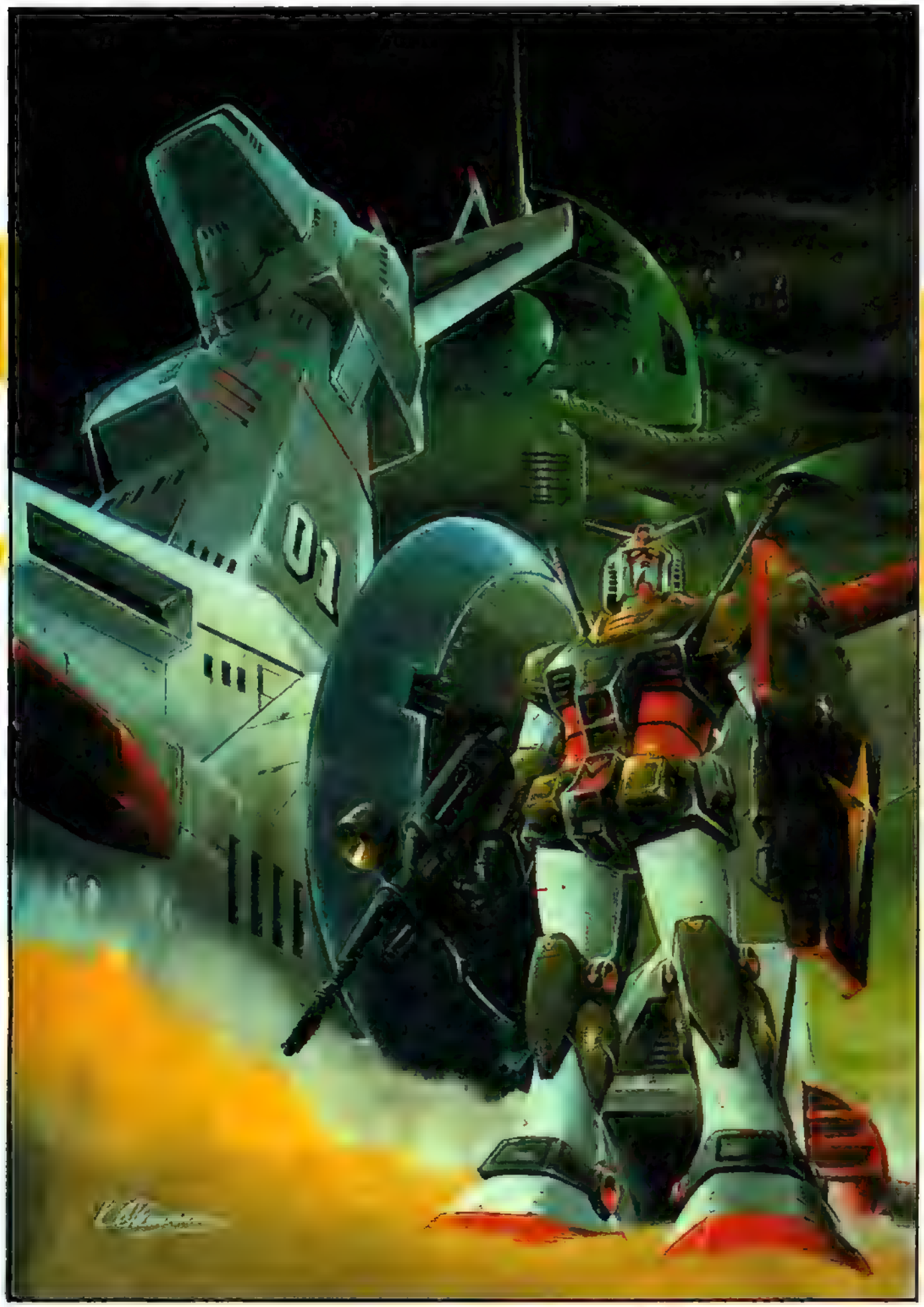
CONTINUA...

MOBILE SUIT GUNDAM

di Federico Colpi
supervisione: SUNRISE



Grazie a *Mobile Suit Gundam: Illustration World* e agli anime-comics di *Gundam 0083*(in programma per la prossima primavera), prime di una lunga serie di iniziative firmate Sunrise & Granata, l'amato mobile suit è tornato nel nostro paese.



© Sotsu Agency/Sunrise

DIARIO DI GUERRA DI GUNDAM

1999: nasce la federazione Terrestre. Si elaborano i primi piani di colonizzazione dello spazio.

2009: viene istituito l'Esercito federale Terrestre.

2045: Inizia la costruzione della prima colonia spaziale.

001 dell'era spaziale: si effettua il primo trasferimento di civili in una colonia dello spazio; la popolazione terrestre supera i nove miliardi.

0027: è fondata la prima città lunare, Von Braun.

0040: il 40% della popolazione terrestre è trasferito in colonie spaziali.

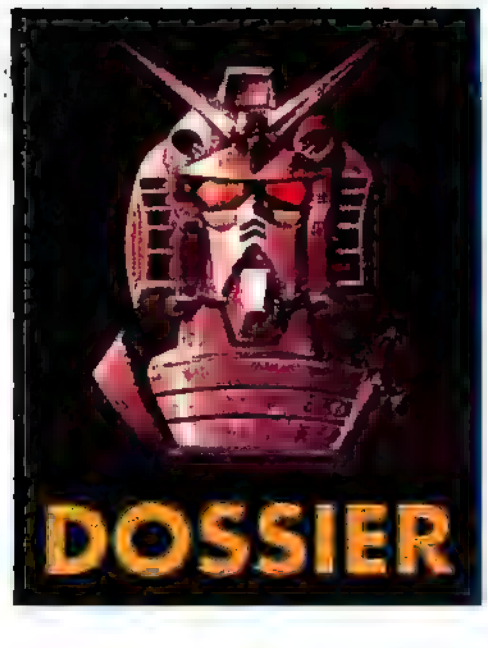
0045: il satellite Luna 2 viene inserito nell'orbita lunare; sulla colonia Side 3 nasce il Gruppo di Studi Fisici Minivski.

0050: la popolazione terrestre sale a 11 miliardi; di questi, nove vivono nello spazio.

0058: Zion Zum Daikun dichiara l'indipendenza di Side 3, il cui nome muta in Repubblica di Zion.

0059: la Federazione impone l'embargo a Side 3.

0060: la Federazione an-



nuncia l'aumento delle spese militari. Luna 2 viene convertita in base militare.

0062: la Guardia Nazionale di Zion, istituita nel '58, diviene Esercito della Repubblica di Zion.

0068: muore Daikun e gli succede nella carica di Primo Ministro Degin Zabi.

Marzo 0069: il Gruppo Minovski, finanziato dall'Esercito di Zion, riesce a produrre le particelle Minovski, che hanno la facoltà di impedire le intercettazioni radar.

15.8.0069: la Repubblica di Zion cambia nome in Principato di Zion.

Settembre 0069: l'esercito federale inizia la costruzione d'una flotta di nuovi modelli di corazzate spaziali, le Salamina e le Magellano.

Dicembre 0070: sull'orbita lunare inizia la costruzione di Side 7; Luna 2 viene trasferita sulla faccia nascosta della Luna.

0071: a Zion si costruisce un generatore di minuscole particelle Minovski. Si studiano armi che sfruttino le facoltà delle particelle.

0072: Zion costruisce la base Axes nella fascia degli asteroidi.

0073: Zion completa l'ar-

© Sotsu Agency/Sunrise

Il dossier che vi propone questo numero di Mangazine per festeggiare l'avvenimento è articolato su tre parti.

La prima, contenuta nella colonna laterale, ha il duplice compito di rinfrescare le idee a chi conosce solo il vecchio Gundam pilotato dal timido Peter Rei (l'unico arrivato anche in Italia) e di offrire tutte le informazioni sui suoi successori in un particolareggiato diario della guerra dei Gundam.

La seconda offre un'intervista esclusiva agli attuali responsabili della Sunrise, ormai mitica casa di produzione della quale vi regaliamo anche il dettaglio delle attività cinematografiche e televisive.

La terza, infine, propone alcune fra le più belle e interessanti immagini di una saga tanto amata quanto desiderata dal pubblico italiano.

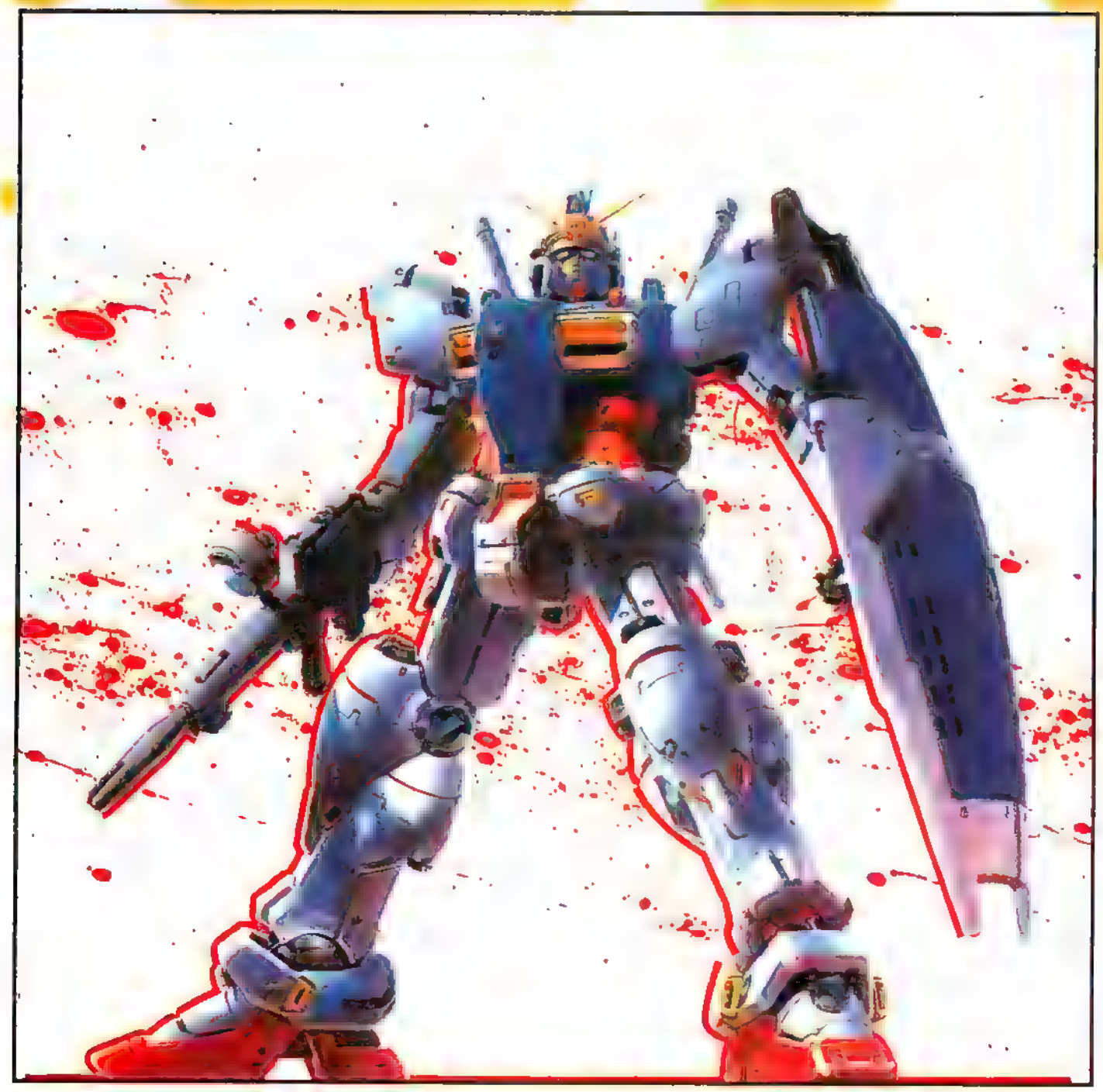
Sappiamo – e lo diciamo con legittimo orgoglio – di avere fatto un lavoro difficilmente ripetibile, che non sarebbe stato possibile senza la fattiva collaborazione della Sunrise che, oltre ad avere direttamente autorizzato per la prima volta in Italia la pubblicazione di immagini di Gundam, ha scrupolosamente supervisionato i testi del nostro Federico Colpi.

Il miglior modo, insomma, per festeggiare questo diciottesimo numero di Mangazine, il primo – come suggerito nell'editoriale – della sua maggiore età.

L'INTERVISTA
SUNRISE

Escludendo **Dirty Pair**, **Samurai Troopers** *e il nuovo arrivato* **City Hunter**, *le serie made in Sunrise sono state assenti per anni dai nostri schermi televisivi. Ciò nonostante l'azienda che ha creato* **Gundam** *e* **Daitan III** *conta nel nostro paese un congruo numero di accesissimi ammiratori, nostalgici dei robot che, con l'avvento della* **Fininvest**, *sono scomparsi dall'etere della penisola. Siamo andati a parlare con* **Masuo Ueda**, *uno dei direttori della Sunrise, e col responsabile per l'estero,* **Kiyoshi Takahashi**, *i quali da un lato non ci hanno dato molte speranze su un ritorno alla grande della loro azienda in Europa, dall'altro hanno confermato il loro interesse per operazioni come quella che ha portato Granata a presentarvi* **Mobile Suit Gundam Illustration World** *e, fra qualche mese, gli OAV di* **Gundam 0083** *in versione anime-comics.*

Innanzitutto vorrei che mi parlasse un po' di come è nata la Sunrise...
(Ueda) Il Sunrise Studio è stato fondato come società a responsabilità limitata nel settembre del 1972 da animatori provenienti dalla Mushi di Tezuka. La prima serie prodotta fu ***Hazedon***, un cartone per bambini realizzato in tandem con



© Sotsu Agency/Sunrise

ma sperimentale MS-01 (mobile suit 01): è un robot antropomorfo dotato di grande mobilità e destinato al combattimento ravvicinato.

Febbraio 0074: Zion completa il prototipo MS-05 Zac I con un generatore Minovski incorporato che gli permette di diventare un'arma agile e invisibile ai radar e ai missili teleguidati. Quest'invenzione rivoluziona le battaglie nello spazio, sino a ora combattute a grandi distanze da navi spaziali.

Maggio 0075: Zion completa il prototipo MS-05 Zac II.

Luglio 0075: Zion inizia la costruzione di una flotta di agili incrociatori Musai.

0078: Zion inizia la fabbricazione in serie MS-06 Zac II da combattimento.

Maggio 0078: inizia il trasferimento di civili su Side 7, nonostante sia ancora incompleta.

3.1.0079: il principato di Zion dichiara guerra alla Federazione Terrestre. Attraverso l'uso indiscriminato di armi chimiche e atomiche provoca 3 miliardi di vittime nella sola prima settimana di combattimenti. Gli attacchi di Zion sono resi ancor più temibili dalla tattica di abbattere colonie spaziali e farle precipitare sulla Ter-

ra. La superiorità di Zion è schiacciante per la presenza dei mobile suit nelle file del Principato.

15.1.0079: la firma del Trattato del Polo Sud proibisce l'uso di armi chimiche e nucleari.

7.2.0079: terminata la prima fase d'attacco, l'esercito di Zion avvia l'occupazione della Terra.

Aprile 0079: l'esercito confederato inizia la progettazione di un mobile suit.

Maggio 0079: Zion completa la base spaziale Salomone.

Giugno 0079: Zion completa una linea di difesa tra Salomone, la base spaziale A Baoa Ku e la città lunare di Granada.

Luglio 0079: l'esercito federale completa la costruzione della corazzata spaziale Base Bianca, del modello sperimentale di mobile suit RX-78 Gundam 1 e di una speciale spada a energia a uso del mobile suit.

Agosto 0079: su Side 7 vengono completati i test dell'RX-78; ad Augusta, in Nordamerica, inizia la progettazione dell'RX-78 NT1.

18.9.0079: durante una perlustrazione su Side 7, due Zac MS-06 si imbattono nell'RX-78 Gundam, un mobile suit sviluppato dal

© Sotsu Agency/Sunrise

la Soeisha, società specializzata in programmi per l'infanzia: la Soeisha, appartenente al gruppo Tohoku Shinsha, si occupava di tutti gli aspetti gestionali e manageriali; noi realizzavamo l'animazione. Come Soeisha/Tohoku Shinsha producemmo altre due serie, ***Raydeen*** per la Toho e ***Combattler*** per la Toei. Infine, nell'aprile 1977, Soeisha e Studio Sunrise si fusero per fondare la società per azioni Nippon Sunrise. Da allora continuammo per un po' a produrre serie subappaltateci dalla Toei, come ***Daimos***, ***Daltanious*** e ***Cyborg 009***, e nel contempo iniziammo la produzione in proprio con ***Zambot 3***. Però non andò troppo bene: il successivo ***Daitan 3*** ebbe già più successo, ma la nostra terza serie, ***Gundam***, fu un altro fiasco. Quando ***Trider G7*** ci portò finalmente un po' di respiro e i giocattoli di Gundam cominciarono a vendere smettemmo di produrre serie subappaltate e ci dedicammo solo a progetti autonomi.

Poi, se non sbaglio, dal giugno 1987 il nome della società mutò in Sunrise. Per quale motivo?

(Ueda) Col tempo nacquero altre società sussidiarie, come la Sunrise Music e la Sunrise Film. Nell'87, per semplificarne la gestione e migliorarne l'interattività, le unimmo tutte in un'unica società, detta appunto Sunrise.

Quante persone lavorano nei vostri studi?

(Ueda) Abbiamo cinque studi con staff di 20-30 persone l'uno. Poi un numero molto più ristretto di dipendenti è impegnato in amministrazione, marketing, relazioni pubbliche, ecc.

L'immagine della Sunrise è associata a quella di serie robotiche, tutte però molto lontane dallo stile della Toei doga...

(Ueda) Il nostro proposito è sempre stato quello di ideare cose nuove e diverse. A volte la nostra 'sete d'originalità' ci ha condotto a fare scelte non proprio proficue in termini di audience e, quindi, di rientro economico. Lo stesso *Gundam*, come già ho accennato, fu un fiasco impressionante: di rado riuscì a superare il 3% di share a Nagoya e quasi mai l'1% a Tokyo e i giocattoli fecero un tale buco nell'acqua che di lì a poco la casa produttrice fallì. Gli sponsor e la rete TV ci costrinsero a interrompere la serie prima dei 52 episodi previsti quando, all'improvviso, gli spettatori cominciarono a crescere fino a farci toccare uno share del 15%; di seguito la Bandai acquistò tutti i diritti per i giocattoli e lanciò una serie di modellini che ebbero risultati di vendita sorprendenti. Così, visto che quando ciò accadde avevamo già archiviato *Gundam* e stavamo progettando il successivo *Trider G7*, non potendo accontentare i fan continuando la serie TV, decidemmo di offrir loro tre film cinematografici.

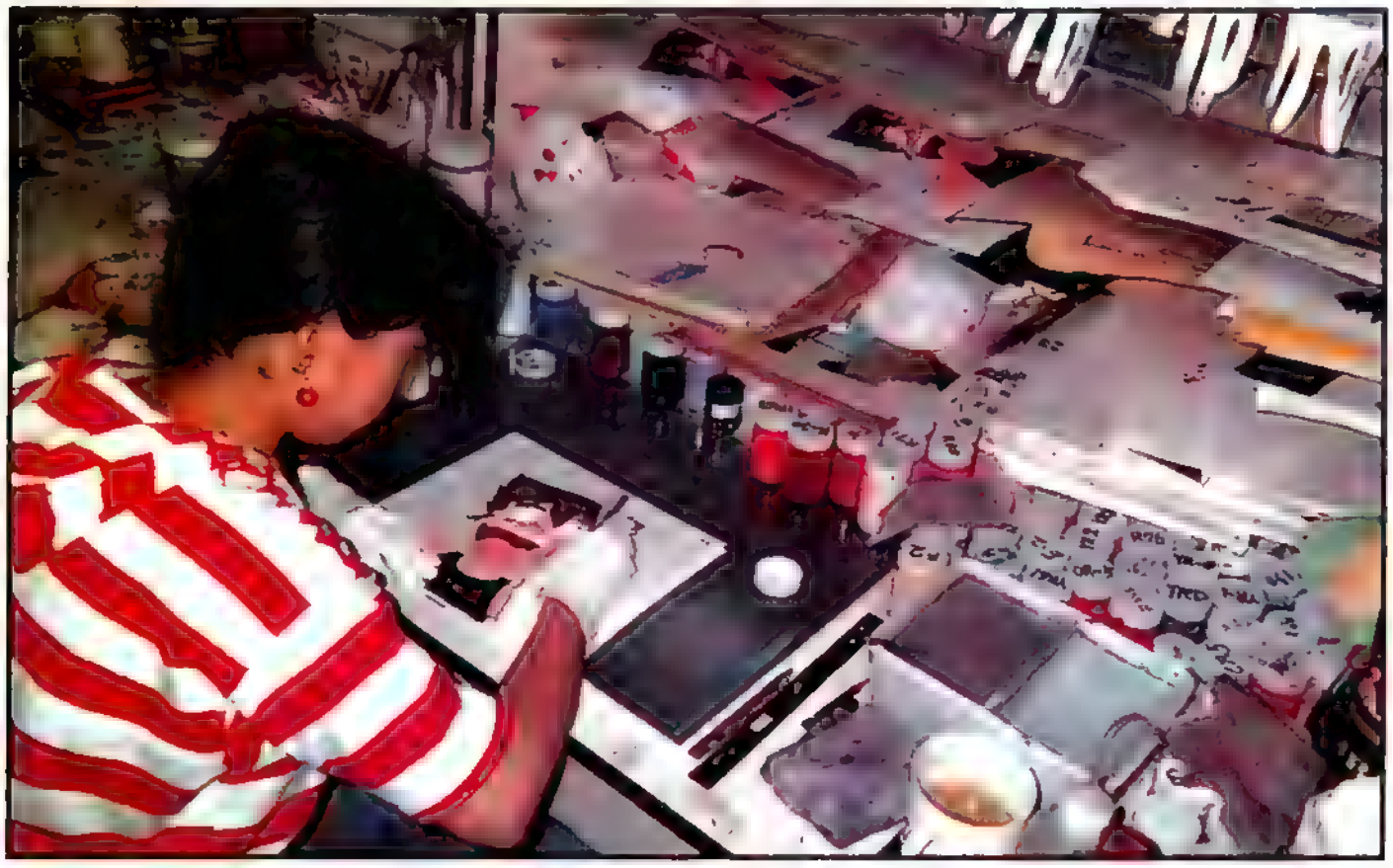
In Italia qualcuno afferma che sia stata la Bandai a ideare il nome Gundam rubandolo a Matsumoto...
(Ueda) No, come le ho detto, Gundam all'inizio non aveva niente a che fare con la Bandai.

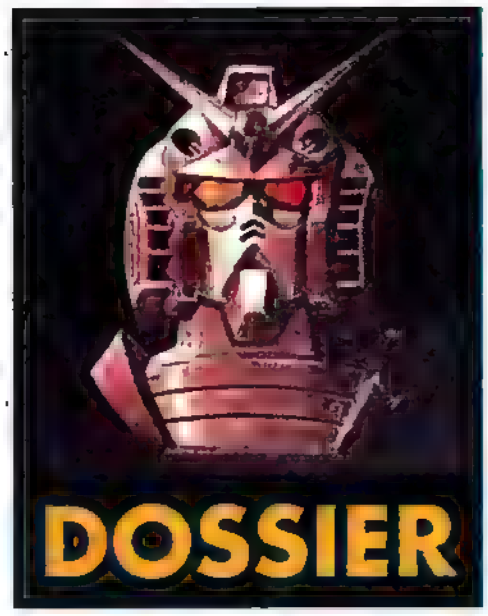
A proposito di giocattoli, penso che una compagnia specializzata in robot subisca numerose pressioni dai produttori di giochi...
(Ueda) I nostri partner attuali, Bandai, Tomy e Takara, ci impongono soprattutto di fare in modo che i contenuti della serie si adeguino ai gusti di quella fascia di pubblico che essi considerano come probabile acquirente dei loro prodotti; inoltre intervengono nel mecha design per fare in modo che i robot dell'anime siano facili da rendere in giocattoli dai costi contenuti o semplici da riprodurre nella computer-graphic dei videogame.

A proposito, voi usate la computer-graphic nelle vostre serie?
(Ueda) Abbiamo fatto delle sperimentazioni, ma nessuna di esse è soddisfacente: se si cerca di far muovere un robot al computer, i movimenti risultano molto meccanici. Visto che i robot sono delle macchine, è naturale che sia così *(risata)*... però a noi piacciono molto di più i robot carichi d'umanità che solo la mano dei disegnatori sa ideare! Crediamo comunque che il futuro dell'animazione sia nella computer-graphic e, quando usciranno computer in grado di dare risultati soddisfacenti, non escludo che ci butteremo a capofitto nella loro sperimentazione.

Al momento quali sono i criteri che vi guidano nel lavoro?
(Ueda) Come ci ha insegnato *Gundam*, non occorre cercare di realizzare delle serie che ottengano un'audience eclatante. Tutto ciò che produciamo è destinato non al grandissimo pubblico, ma a quello tenace e fedele dei fan dell'animazione, che sa apprezzare l'originalità. Il fatto di avere un pubblico così ristretto non ci crea nessun problema dal lato remunerativo, anzi: la nostra filosofia è che pochi fan sfegatati comprano molti più video, CD, LD e gadget che non un vasto pubblico che guarda gli anime solo come passatempo...

Considerando che, nonostante un'audience non proprio positiva, i gadget di molti vostri personaggi vendono tantissimo, si può in effetti dire che voi siete la compagnia più abile a rendere appetibile un prodotto ai fan con innumerevoli iniziative commerciali...
(Ueda) I veri fan amano circondarsi di oggetti dei loro personaggi preferiti e per farlo sono disposti a spendere molti più soldi di quanto spenderebbe un normale telespettatore. Inoltre amano il collezionismo, perciò possiamo produrre centinaia di modellini diversi di *Gundam* sicuri che c'è uno zoccolo di fan sfegatati che



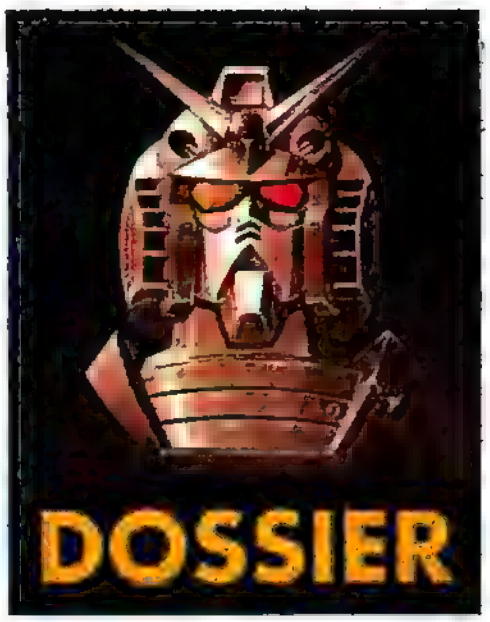


Gundam 1. Il pilota è il quindicenne Amuro Rei.

Ottobre 0079: l'esercito federale inizia la fabbricazione in serie di mobile suit e studia nuovi modelli dotati di Psycho Communicator System (PsychoMu) destinati a essere guidati dai newtype.

4.10.0079: Garma Zabi, comandante delle truppe d'invasione, muore in battaglia nei pressi di New York.

7.11.-9.11.0079: parte l'operazione Odessa, con cui l'esercito federale cerca di riprendere il controllo dell'Europa. A guidarla è il generale Lebil, che è riuscito a lasciare le carceri di Zion. Durante l'operazione l'esercito del principato fa ricorso ai Dom MS-09, modello sviluppato dagli Zac. Dopo tre giorni di cruenta battaglia, Ma Cube, comandante delle truppe di Zion, si ritira nello spazio lasciando il territorio europeo alla Federazione. Dopo questa vittoria l'esercito terrestre si avvia verso la fase offensiva nello spazio. Intanto s'è fornito di altri mobile suit: il prototipo Guntank RX-75; il prototipo Guncannon RX-77, di cui vengono costruiti anche alcuni modelli in serie; i Gim RGM-79, versione in serie leggermente depotenziata dell'RX-78; gli sferici Ball RB-79.



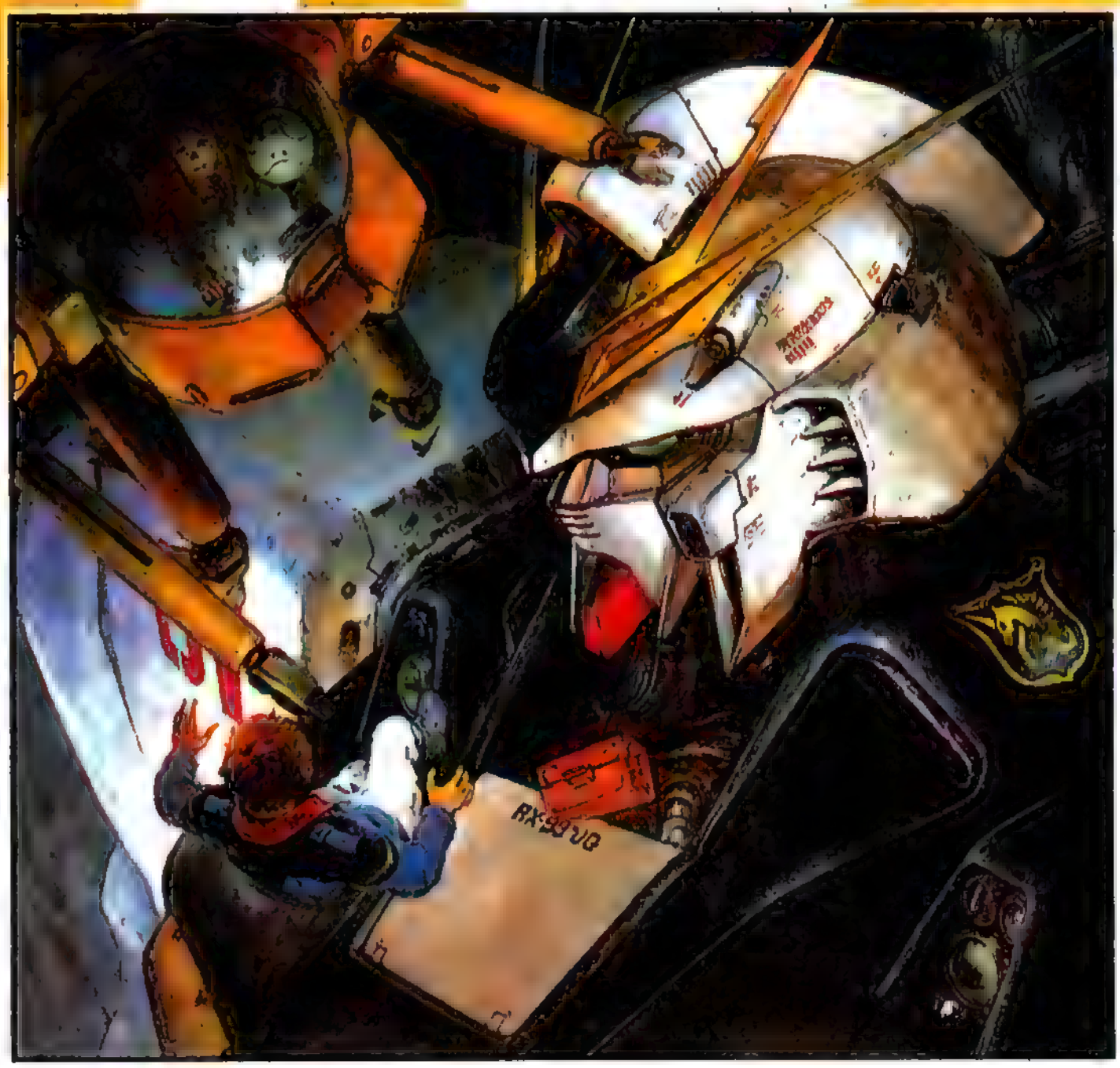
finirà col comperarli tutti. Credo comunque che ci sia ancora spazio per affrontare la commercializzazione di un personaggio animato in modo ancora più intensivo di quanto facciamo ora... questo è ciò a cui puntiamo per il futuro!

E qual è il vostro atteggiamento verso i mercati occidentali, così chiusi verso i robot?
(Takahashi) Tutto ciò che realizziamo è prodotto tenendo conto soprattutto del mercato giapponese: questo è anche il motivo per cui siamo poco presenti all'estero. È vero però che da un paio d'anni abbiamo cominciato a sentire di più il desiderio di portare i nostri prodotti fuori dal Giappone, così abbiamo cominciato a produrre anche serie basate su fumetti, come *City Hunter*, e altre del tutto diverse da quelle che abbiamo fatto sinora, come *Mamma fa la quarta elementare*. Anche nel campo dei robot stiamo puntando su prodotti molto meno 'hard' dei precedenti, come *Wataru*, *Granzote* o il recente *Raijin-O*. Comunque dubito che l'attenzione verso il mercato estero arriverà mai a imporci severe restrizioni nei contenuti. Se il pubblico vuole vedere robot che combattono, noi continueremo a idearne di nuovi!

Per il futuro che programmi ci sono riguardo all'estero?
(Takahashi) Faremo altre serie basate su fumetti. Ora stiamo producendo la serie animata di Batman su commissione della Warner Bros. Sarà la nostra seconda coproduzione televisiva con gli USA dopo il non troppo fortunato *Centurions*.

E riguardo a coproduzioni per film dal vivo?
(Takahashi) L'esperienza di GUNHED non è stata molto positiva, perciò al momento abbiamo accantonato questo tipo di progetti.

Torniamo all'estero: oltre alle ragioni che ci ha spiegato poco fa, ci sono altri motivi per cui la Sunrise è così poco attiva sui mercati europei e americani?
(Takahashi) Come avrà capito, a noi non interessa che una nostra serie venga trasmessa da qualche TV straniera, ma vogliamo che, assieme alla serie TV,



30.11.0079: la Base Bianca, per essere preparata al viaggio nello spazio, viene inviata alla base sottomarina di Jabrow, centro di produzione dei mobile suit federati. Char, alla guida di uno Zugock MSM-07 anfibio, intercetta il movimento e ordina alle truppe stanziate in California (Guf MS-07B, Gog MSM-03 anfibi e uno Zok MSM-10 anfibio) di attaccare Jabrow, ma viene costretto al ritiro dall'RX-78.

20.12.-25.12.0079: operazione Rubicone. La pattuglia dei Ciclopi, quattro uomini guidati dal capitano Schteiner, attacca la base federale del Polo Nord nel tentativo di distruggere l'RX-78 NTI, detto Alex, ma fallisce e perde un uomo nel combattimento. Quando i federali trasferiscono Alex su Side 6 i tre superstiti riescono a infiltrarsi nella colonia e a convincere a entrare nel gruppo anche il giovane Bernard Wiseman, pilota di Zion giunto a Side 6 tempo prima per un atterraggio d'emergenza. A sua insaputa a pilotare Alex è una sua amica, la bella Christina McKenzie. I Ciclopi sfidano Alex, utilizzando anche il nuovo prototipo MS-18E Kempfer, ma sono abbattuti.

24.12.0079: battaglia di Salomone. Utilizzando il cannone solare Sola System l'esercito terrestre

© Sotsu Agency/Sunrise

© Sotsu Agency/Sunrise

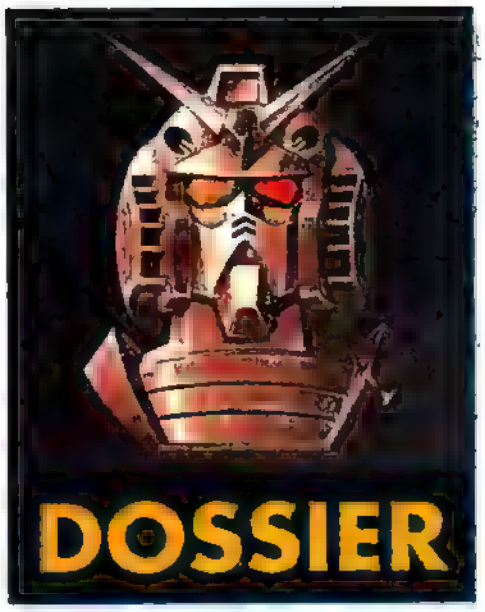
escano giocattoli, prodotti editoriali, videocassette e tutto ciò che possa essere realizzato a partire da un personaggio degli anime. Bandai, Tomy e Takara posseggono filiali o distributori all'estero e sono loro a occuparsi per conto nostro di valutare i mercati locali: purtroppo, anche se adesso abbiamo realizzato prodotti editoriali in Italia e negli USA, ancora non esistono in Occidente compagnie adeguate ad affrontare investimenti multimiliardari per una presentazione in grande stile di *Gundam* o *Dirty Pair*. Perciò da un lato saremmo intenzionati ad aspettare ancora un po' per vedere come si sviluppa la situazione; dall'altro ci aspettiamo nell'arco di un paio d'anni una tale contrazione del mercato che potrebbe farci pentire di non esserci mossi più in fretta. Quindi per ora operiamo scelte di compromesso tra queste due posizioni e facciamo un po' come le strip-teaser, che si concedono poco a poco per invogliare di più lo spettatore...! Un altro fatto ci scoraggia molto quando pensiamo di collaborare con l'Occidente è che da voi è molto in voga la pirateria o l'uso di censure televisive ingiustificate... Non ricordo di aver mai accordato a nessuna TV italiana di trasmettere *Gundam* e *Zambot*, né d'aver mai autorizzato prima d'oggi riviste del vostro paese a pubblicare foto, articoli, datari o addirittura anime-comics di *Gundam*! Finché in Occidente continueranno a esistere imprese che si comportano tanto spregiudicatamente non è difficile capire perché noi non intendiamo avventurarci in un mondo popolato da gente simile...

Per finire, che novità ci aspettano prossimamente, anche se mi sembra di capire che abbiamo poche speranze di vederle in Europa?

(Ueda) Tomino adesso è impegnatissimo col nuovo *Gundam* televisivo; fra poco uscirà in cassetta il film cinematografico di *0083* e poi, mi raccomando, date un occhio anche a *Batman*!

Si ringraziano: M.Ueda, K.Takahashi, T.Iguchi, K.Inoue ***(Sunrise)****; S.Komatsu* ***(Nippan)***

This article © **1992 TBM.** *All rights reserved. Published under exclusive license.*



riesce a espugnarla, benché al prezzo di numerose vittime. A fronteggiare i federati sono principalmente dei Rick Dom e il terribile Bik Zam MA-08 (MA sta per *mobil armour*, mobile suit non antropomorfo) pilotato dal comandante di Salomone, Dozul Zabi. Dopo la vittoria, Salomone viene convertita in base dell'esercito federale.

31.12.0079: battaglia di A Baoa Ku. L'esercito federale riesce a superare la linea che lega Granada alla base spaziale A Baoa Ku, riuscendo così a penetrare nel territorio di Zion. Giren, figlio di Degin Zabi, usa la Colonia 1 Sola Ray per scagliare contro la flotta terrestre un micidiale raggio laser e fa sì che nell'esplosione resti coinvolto anche il padre. Char si scontra con Amuro a bordo dello Ziong MSN-02, un modello non ancora completo di PsychoMu. Alla battaglia partecipano anche Gan MS-15 e Gelgoog MS-14A di Zion. Kishiria Zabi, per vendicare il padre, assassina il fratello Giren. Gundam e lo Ziong si distruggono a vicenda, ma Amuro e Char continuano a lottare a mani nude. Interviene per separarli Sayla, sorella di Char. Char fugge verso Zion, intenzionato a uccidere Kishiria, ultima superstite degli Zabi, colpevoli della morte del padre Zion Zum Daikun. A Boa Ku cade.

CATALOGO DELLE PRODUZIONI SUNRISE

Un gruppo di superstiti di Zion, guidati da Egeeyu Delars, riesce a fuggire.

1.1.0080: firmata a Granada la pace tra Zion e Terra. Finisce la cosiddetta 'Guerra d'un anno'. Tutte le forniture belliche di Zion, tecnicamente più avanzate di quelle terrestri, passano in mano alla Federazione.

Giugno 0080: l'esercito federale annuncia la fine delle ostilità sul fronte africano: in realtà continuano gli atti di guerriglia condotti da superstiti di Zion.

28.3.0081: un gruppo di superstiti di Zion giunge su Axes.

5.5.0081: ad Axes muore Zena Zabi, moglie di Dozul. La piccola Mineba resta l'ultima degli Zabi.

15.8.0081: il gruppo di Delars inizia operazioni di guerriglia.

13.10.0081: la Federazione decide la ricostituzione dell'esercito federale, ordinando alla compagnia Anaheim la progettazione di nuovi modelli di Gundam sotto la guida del tenente John Cowen.

Novembre 0081: il gruppo di Axes e quello di Delars stipulano un trattato di amicizia.

Aprile 0082: l'esercito federale istituisce in segre-

1972 (da qui in poi, col nome Soeisha)
HAZEDON, 26 ep.

1975
YUSHA RAIDIN (Il valoroso Raydeen), per Toho, 50 ep.

1976
CHODENJI ROBO KON-BATORA V (Il robot supermagnetico Combattler V), per Toei, 54 ep.

1977 (da qui in poi col nome Nippon Sunrise)
CHODENJI MASHIN BORUTESU V (La macchina supermagnetica Voltes V), per Toei, 40 ep.
MUTEKI CHOJIN ZANBOTTO SURI (L'imbattibile gigante Zanbot 3), 23 ep.

1978
MAJOKKO CHIKKURU (La maghetta Chickle), per Toei, 45 ep.
TOSHO DAIMOSU (Il combattente Daimos), per Toei, 44 ep.
MUTEKI KOIN DAITAN SURI, (L'imbattibile uomo d'acciaio Daitan 3), 40 ep.

1979
SAIBOGU ZEROZERONAIN (Cyborg 009), per Toei, 50 ep.
MIRAI ROBO DARUTANIASU (Daltanious, il robot del futuro), per Toei, 47 ep.
ZA URUTORAMAN (The Ultraman), per Tsuburaya, 50 ep.
KIDO SENSHI GANDAMU (Mobile Suit Gundam), 43 ep.
KAGAKU BOKENTAI TANSA FAIBU, (L'avventuroso gruppo scientifico Tansar 5), 34 ep.

1980
MUTEKI ROBO TORAIDA JI SEBUN, (L'imbattibile robot Trider G7), 50 ep.
DENSETSU KYOJIN IDEON (Il leggendario gigante Ideon), 39 ep.

1981
SAIKYO ROBO DAIOJA (Il robot più forte, Daioja), 50 ep.
TAIKO NO KIBA DAGURAMU (Dougram, le zanne del sole), 75 ep.
(film) KIDO SENSHI GANDAMU 1, 2h 19' 10"
(film) KIDO SENSHI GANDAMU 2, 2h13' 34"

1982
SENTO MEKA ZABUNGURU (Il meccanismo da combattimento Xabungle), 50 ep.
(film) KIDO SENSHI GANDAMU 3, 2h 20' 05"
(film) DENSETSU KYOJIN IDEON, 3h 03' 02"

1983
(film) KURASSHA JO (Crusher Joe), 2h 12' 16"
SEISENSHI DANBAIN (Il guerriero santo Dunbine), 49 ep.
SOKOKIHEI BOTOMUZU (Armi combattenti corazzate Votoms), 52 ep.
(film) SENTO MEKA ZABUNGURU, 1h 23' 32"
(film) TAIYO NO KIBA DAGURAMU, 1h 19' 36"
GINGA HYORYU BAIFA-MU (Vifam, i naufraghi della galassia), 46 ep.

© Sotsu Agency/Sunrise

© Sotsu Agency/Sunrise

1984
JUSENKI ERUGAIMU (Arma pesante da combattimento L-Gaim), 54 ep.
JAIANTO GOGU (Il gigante Gorg), 26 ep.
KISOKAI GARIANTO (Galient, il mondo delle armi corazzate), 25 ep.
CHOROBO GARATTO (Superobot Galatt), 25 ep.

1985
KIDO SENSHI Z GANDAMU (Mobile Suit Z Gundam), 50 ep.
DATI PEA (Dirty Pair), 24 ep.
AOKI RYUSEI SPT REIZUNA (La cometa blu SPT Lazner), 38 ep.
(video) DATI PEA-NORANDIA NO NAZO, (Dirty Pair - Il mistero di Nolandia), 58'

1986
KIDO SENSHI GANDAMU ZZ (Mobile Suit Gundam ZZ), 47 ep.
(film) ARION, 2h 00' 00"
(film) BATTSU ENDO TERI (Bats & Terry), 1h 20' 00"
(film) DATI PEA (Dirty Pair), 1h 20' 00"

1987
KIKO SENKI DORAGUNA (Dragonar, cronache delle guerre corazzate), 48 eo.
(da qui in poi col nome Sunrise)
SHITI HANTA (City Hunter, 51 ep.
(3D video) DEDDOHITO (Deadheat), 34'
MISUTA AJIKKO (Mister Forchetta d'oro), 99 ep.
(video) DATI PEA 1-5 (Dirty Pair, vol. 1-5), cad. 30'

1988
(film) GYAKUSHU NO SHA (Char al contrattacco), 2h 00' 03"
SHITI HANTA TSU (City Hunter II), 63 ep.
MAJIN EIYU WATARU (L'eroe sovrannaturale Wataru), 45 ep.

© Sotsu Agency/Sunrise

YOROIDEN SAMURAI TORUPA (Samurai troopers, la legenda delle armature), 39 ep.
(video) UCHU NO SENSHI (Starship Troopers 1-6), cad. 25' 33"

1989
JUSHIN RAIGA (Ryger, il dio-bestia), 43 ep.
MADOO GURANZOTO (Il re magico-mobile Granzote), 41 ep.
(film) GANHEDDO (GUNHED), 1h 40' 00"
SHITI HANTA SURI (City Hunter III), 13 ep.

1990
YUSHA EKUSUKAIZA (L'impavido Exkizer), 48 ep.
MAJIN EIYU WATARU II (L'eroe sovrannaturale Wataru II), 46 ep.

1991
SHINSEIKI GPX SAIBA FOMYURA (Il gran prix del nuovo secolo: Cyber Formula), 37 ep.
(film) KIDO SENSHI GANDAMU F-91, 1h 54' 20"
ZETTAI MUTEKI RAIJIN'O (L'assolutamente imbattibile Raijin-O), 51 ep.
KIKO KEISATSU METARUJAKKU (Polizia corazzata metaljack), 37 ep.
SHITI HANTA '91 (City Hunter '91), 13 ep.
TAITO NO YUSHA FAIBADO (L'eroe del sole Firebird), 48 ep.

1992
MAMA WA SHOGAKKO YONENESEI (Mamma fa la quarta elementare)
DENSETSU NO YUSHA DA-GAN (Il leggendario eroe Da Garn)
GENKI BAKUHATSU GANBARUGA (Ganbarger, esplosione di vivacità)
(film) KIDO SENSHI GANDAMU 0083-JION NO ZANKO (Mobile Suit Gundam 0083 - L'ultima scintilla di Zion), 1h 50'

Il catalogo non comprende serie di OAV prodotte in subappalto

to un centro di ricerche sui poteri dei newtype.

Maggio 0082: il governo federale inizia un'opera di ricostruzione e ripopolamento di colonie danneggiate durante la guerra.

Dicembre 0082: il gruppo di Delars inizia la costruzione di nuovi mobile suit.

Gennaio 0083: il gruppo di Delars, saputo del progetto federale di ricostruzione dei Gundam, riesce a infiltrare alcuni suoi uomini alla Anaheim.

Maggio 0083: Delars inizia la costruzione dell'MS-21C.

9.8.0083: Maharaja Kahn, leader del gruppo Axes, muore. La sedicenne Hamarn Kahn, fervida sostenitrice di Delars, prende la guida delle truppe di Axes in qualità di reggente dell'ancor più giovane Mineba Zebi.

Settembre 0083: nei laboratori di Axes viene prodotta la superlega Gandarium gamma.

18.9.-4.10.0083: nello stabilimento di Von Braun della Anaheim vengono completati i modelli di Gundam RX-78GP02A, a testate nucleari, RX-78GP01 e RX-78GP03.

7.10.0083: Albione, nuova corazzata modello

MOBILE SUIT GUNDAM PORTFOLIO

Base Bianca, si dirige da Von Braun alla base australiana di Trinton con a bordo il GP-01 e il GO-02A.

9.10.0083: Gato giunge in Africa e recluta guerriglieri di Zion.

13.10.0083: Albione giunge a Trinton. Nella notte Gato riesce a impossessarsi del GP02A.

14.10.0083: Gato cerca di fuggire nello spazio, ma viene bloccato dal GP01 e decide di ritirarsi in Africa, inseguito da Albione.

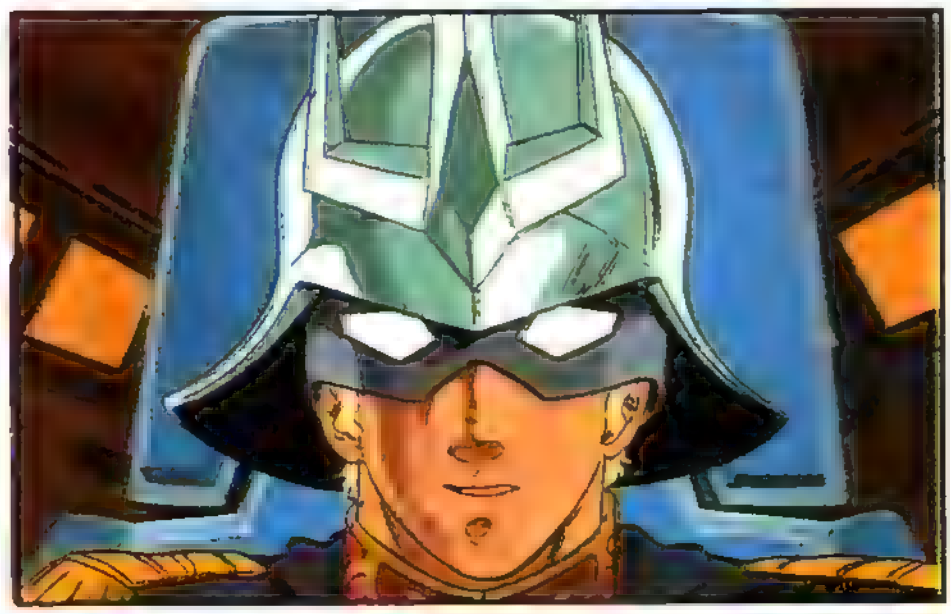
18.10.-23.10.0083: Albione giunge in Africa. Il tecnico Nick Orville, spia dei Delars imbarcatasi sulla base federale, fugge a bordo di un Corefighter dopo essere stato smascherato. Gato, col GP02A, riesce a fuggire nello spazio dopo una battaglia con una flotta di Salamina orbitante attorno alla Terra.

25.10.0083: Sheema Garahow, comandante d'una flotta di Axes, decide di appoggiare il gruppo di Delars nonostante la sua antipatia per Gato.

31.10.0083: mentre in tutti i paesi della Terra viene diffusa la dichiarazione di guerra di Delars, Sheema, a capo della corazzata Lili Marlene, si confronta con Albione. A bordo di un Gel-goog (MS-

1 © Sotsu Agency/Sunrise

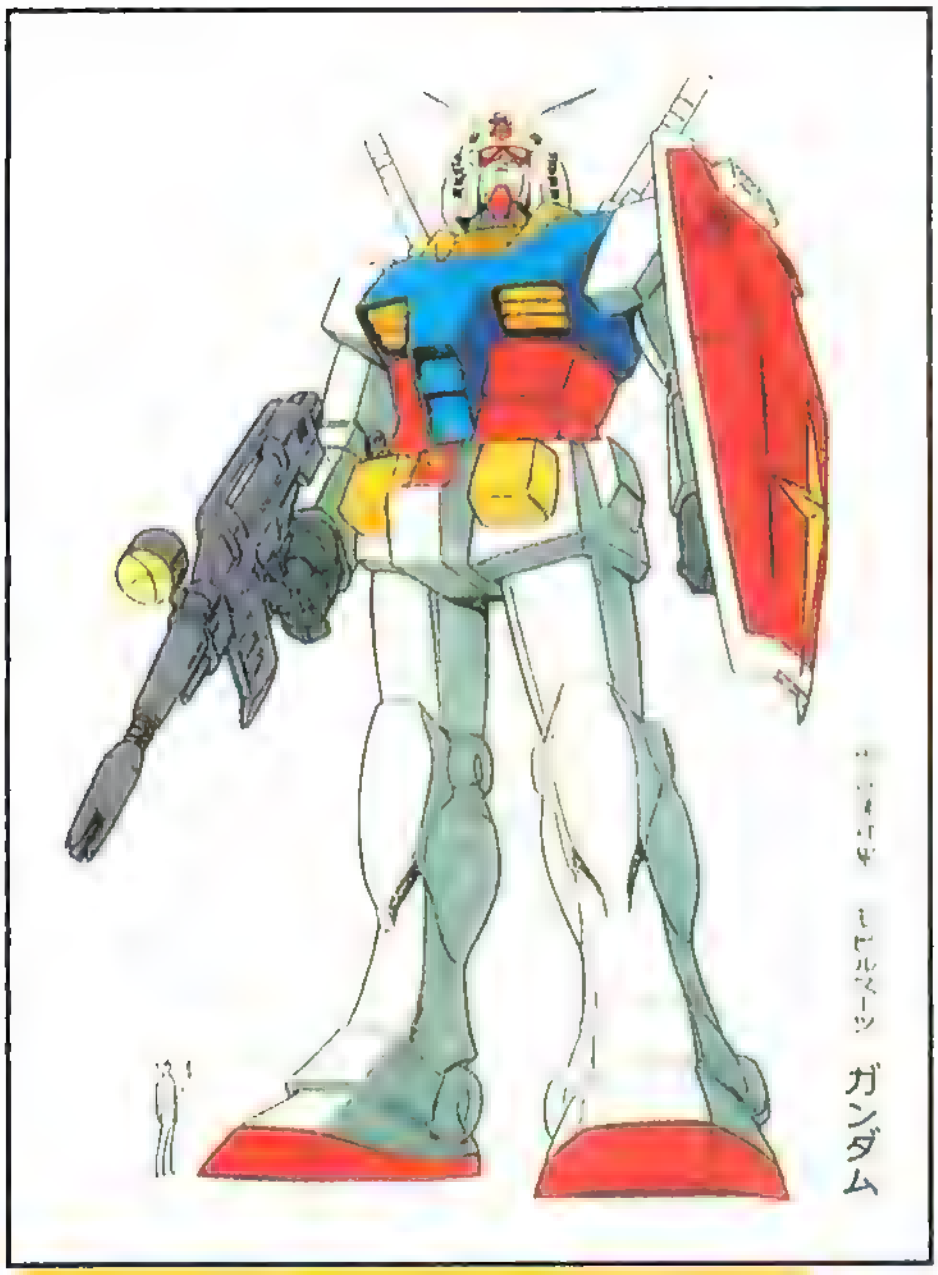
1. **Kido senshi Gandamu** (Mobile Suit Gundam)
Trasmessa dall'aprile 1979, fu la terza serie totalmente supervisionata da **Toshiyuki Tomino**, veterano prima della Mushi e poi della Sunrise, dopo *Zanbot* e *Daitan*. Se Tomino riuscì a rivoluzionare gli stilemi delle serie robotiche ideando un robot più simile a una macchina che a un eroe imbattibile e un protagonista che non è più un superuomo ma un semplice e complessato soldato, anche **Kunio Okawara** (mecha design) e **Yoshikazu Yasuhiko** (character design) seppero lasciare una traccia indelebile nella storia dell'animazione: il primo, già prolifico merchandesigner della Tatsunoko, da *Polimer*, *Tekkaman* e *Godam* a gran parte dei *Time Bokan*, ideò dapprima lo Zac, poi i vari mecha della federazione, cancellando in un colpo solo il modello nagaiano di mecha rotondeggiante; il secondo, che dopo aver conosciuto Tomino alla Mushi per *Sasurai no taiyo* (Sole vagabondo, da noi *Jane e Micchi*) aveva intrapreso un viaggio in solitario con opere come *Kum Kum*, seppe disegnare personaggi dotati di un fascino umile ma penetrante. Nella foto vediamo i protagonisti "buoni": da sinistra, **Kai Shiden**, **Ryu Hosei** con in braccio **Katsu, Hayato Kobayashi**, **Amuro Rei**, **Kikka**, **Frau Bow** (da Z moglie di Hayato), **Retsu**, **Sayla Mas** (Artesia Som Daikun), **Mirai Yashima** (da Z moglie di Noah), **Bright Noah**. In alto, il robot sferico **Hallo**.



2 © Sotsu Agency/Sunrise

2. **Char Aznable**, il personaggio più amato/odiato di Gundam. Appartiene alla categoria dei belli e cattivi, tipologia che il 'sunrisiano' **Tadao Nagahama** aveva ideato con successo in *Combattler (Garuda)* recuperandola poi in *Voltes V* con **Hainer**.

3 © Sotsu Agency/Sunrise



3. L'**RX-78 Gundam** è alto **18 m**, pesa **43,4 t (60 t** quando è completamente armato). È mosso da un generatore di **1.380 KW** e i suoi sensori hanno un raggio d'azione di **5.700 m**. È dotato di **un fucile** e **due spade a energia**, nonché di un **hyper-bazooka** e due **cannoncini balkan da 60 mm** montati sulla testa. La corazza è di **titanio lunare** (dati: *Sunrise*).

4. **Kido senshi Gandamu daburuzeroeitifo-poketto no naka no senso** (Mobile Suit Gundam 0080 - La guerra dentro a una tasca). Serie di 6 video, prodotta nel 1989 e ambientata durante la guerra di un anno, è stata curata da **Fumihiko Takayama** per le sceneggiature, da **Haruhiko Mikimoto** (*Macross, Orguss...*) nel character design e **Yutaka Izubuchi** (*Patlabor...*) nel mecha design. Il titolo deriva dal fatto che la vicenda tratta di una battaglia di marginale importanza, vista con gli occhi del piccolo **Al**. Appassionato di mobile suit, egli cambierà la sua visione idealizzata della guerra quando vedrà i suoi migliori amici, **Barnie** e **Christine**, combattersi l'uno sul fronte di Zion, l'altra a bordo dell'**RX-78NT1 Alex**. Nella foto, da sinistra: **Christine**, **Barnie**, **Al** (Alfred) e i suoi amici **Dorothy**, **Telcott** e **Chay**.

4 © Sotsu Agency/Sunrise

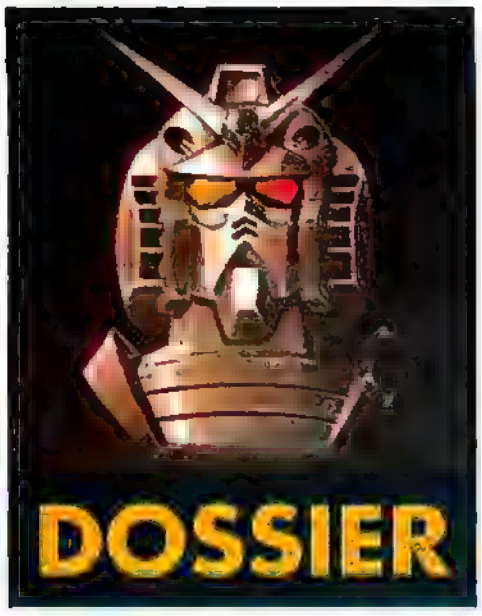
14F) affronta il GP01, non ancora attrezzato per le battaglie spaziali e pilotato da un semplice cadetto, Ko Uraki. Le due Salamina che appoggiano Albione sono abbattute e GP01 è gravemente danneggiato.

2.11.0083: Albione si ritira sulla città lunare di Von Braun. Il GP01 viene inviato alla Anaheim per le riparazioni e per l'applicazione dell'armatura Fb *(Full Bernian)* per i combattimenti spaziali (quando usa la Fb, GP01 viene indicato come GP01-Fb).

4.11.0083: alla Anaheim vengono completati i test del GP01-Fb. La sua prima battaglia è contro degli MA-06 Val Varo. Dopo lo scontro, Albione si dirige verso l'area spaziale della Mare di Salomone.

8.11.0083: Albione interviene ad aiutare la corazzata Burmingham nella battaglia contro la flotta di Sheema, ma il comandante della pattuglia di MS di Albione, Baning, viene ucciso nello scontro. Il suo posto è preso da Alpha A. Bait, sostituito da Ko Uraki nella carica di tenente.

10.11.0083: la flotta terrestre è quella di Delars si confrontano nello spazio. L'esercito federale subisce ingenti perdite, tra le quali quella del generale Green Whyatt. GP01-Fb e GP02A si confrontano, ma



si distruggono a vicenda. Nel frattempo Sheema cerca di dirottare due colonie in fase di trasferimento. Quando il suo movimento viene scoperto, Sheema fa perdere il controllo di volo alle colonie distruggendone gli specchi che servono al bilanciamento e all'approvvigionamento di energia solare. Le due colonie si scontrano: una esplode, l'altra cade verso la Luna.

11.11.0083: la flotta di Delars si unisce a quella di Sheema, per essere poi raggiunta da quella di Axes e dal gruppo di Gato. Usando un cannone laser riescono a mutare la rotta di caduta della colonia, che si dirige verso la Terra.

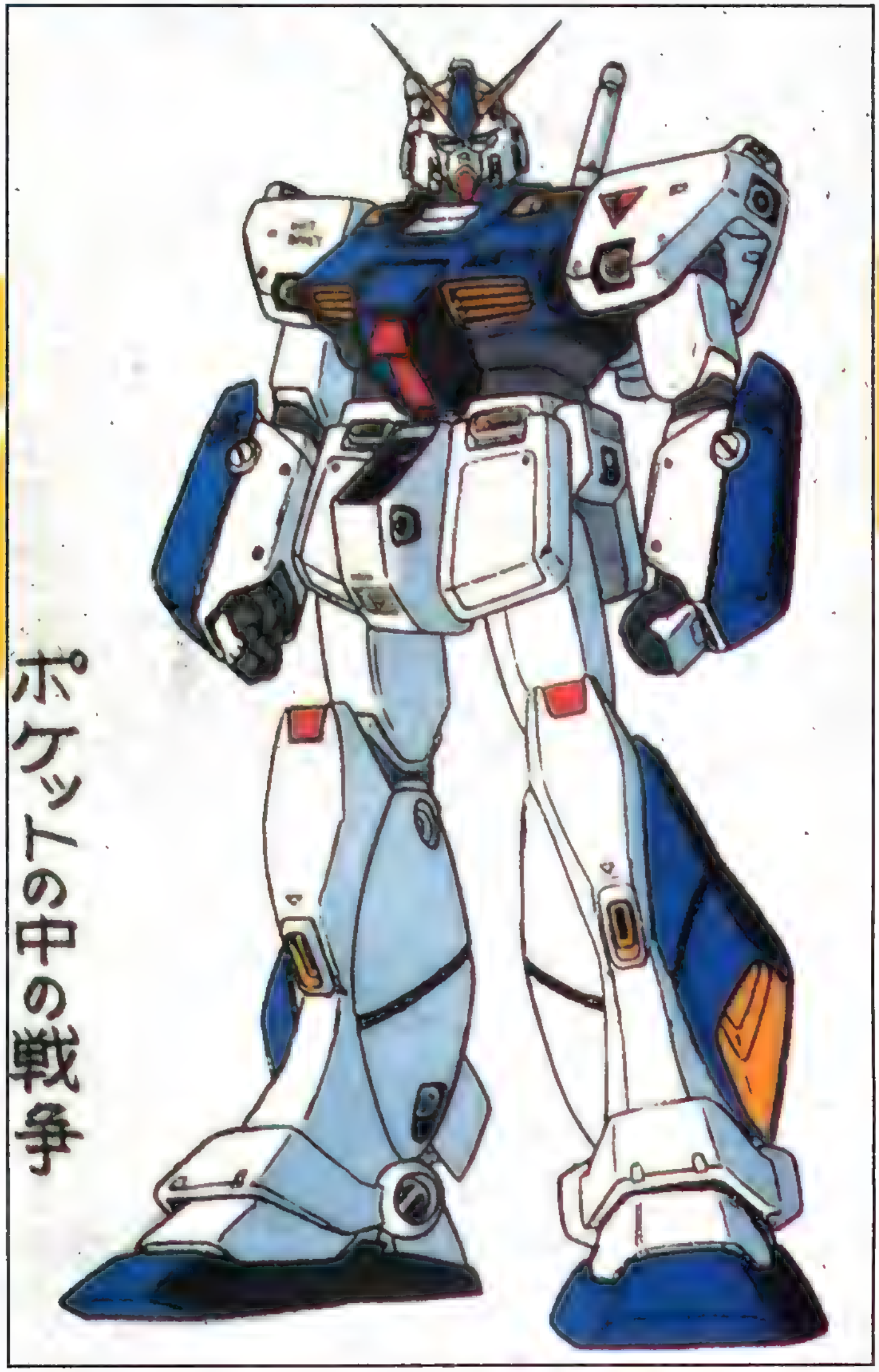
12.11.0083: lo scontro tra la flotta di Delars e l'esercito federale, interrotto il giorno precedente, quando le navi terrestri erano rimaste senza combustibile, riprende. GP03 si confronta col mobil armour Noie Jeel, prodotto da Axes e pilotato da Gato. Sheema mostra le sue vere intenzioni penetrando nell'ammiraglia di Delars, la nave Gwaden, e uccidendo Egeeye Delars. Infine la stessa Sheema viene uccisa in battaglia.

13.11.0083: la colonia precipita in Nord-America. La flotta di Axes si ritira e Gato muore in battaglia.

23.11.0083: un tribuna-

5. **Rx-78NT1 Alex**

6. **Alex** è alto **18 m**; pesa **40 t** (**72.5 t** se completamente armato) e ha un generatore a **1.420 KW**; i suoi sensori agiscono in un raggio di **5.900 m** ed è dotato di **due spade a raggi**, **due cannoncini balkan di 60 mm**, **due pistole da 90 mm**.



6 © Sotsu Agency/Sunrise

7 © Sotsu Agency/Sunrise

7. **Kido senshi Gandamu daburuzeroeitisuri** (Mobile Suit Gundam 0083)
Serie di 13 OAV prodotti nel '91-'92 e raccolti anche in un film, vede alternarsi uno staff vastissimo e specializzato, garanzia di una qualità difficilmente imitabile. Soprattutto il mecha design è curato da alcuni 'grandi' del genere, come **Hajime Katoki** e il 'creatore' di *Macross*, *Dangaio* e *Crusher Joe Shoji* (Masaharu) **Kawamori**. Nella foto: il **GP02A**.

8. Il fascino di **0083** deriva anche dal poter vedere due Gundam (**GP01**, nella foto, e **GP02A**) combattersi tra loro!

8 © Sotsu Agency/Sunrise

le militare, giudicando i fatti relativi alla caduta della colonia sulla Terra, condanna a morte Aiper Synaps, comandante di Albione, e Ko Uraki a due anni di reclusione.

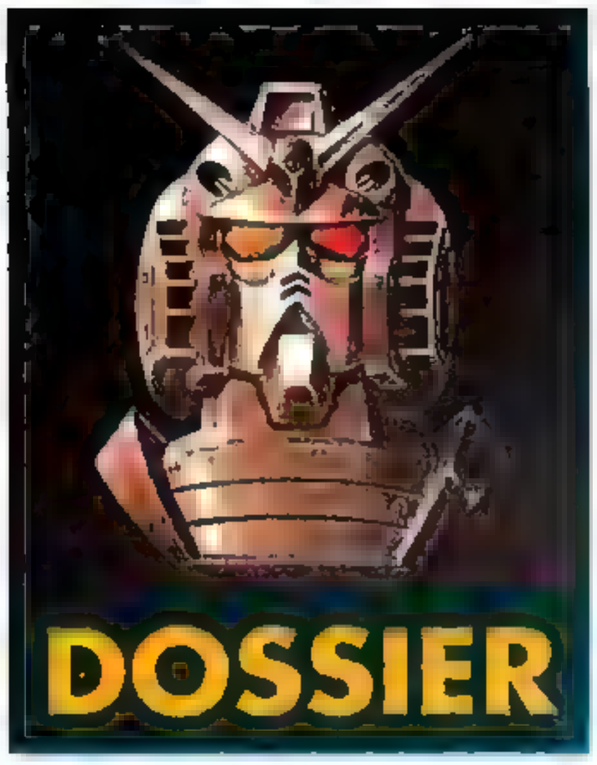
10.3.0084: la federazione decide di archiviare l'incidente della colonia. Ko Uraki viene graziato.

8.7.0084: il gruppo di Bugh Concern, fondato nel '55 da Charnholst Bugh Lona, completa la prima colonia sferica.

21.9.0084: Char Aznable giunge sulla Terra e con un inganno entra nell'esercito federale col nome di Quatro Bagina.

4.12.0084: all'interno dell'esercito federale si forma il crudele gruppo dei Titani, che mira alla soppressione degli ultimi superstiti di Zion. La sua base è a Grips (Side 7).

31.7.0085: i Titani portano lo sterminio nel quartiere 30 di Side 1, trucidando la popolazione con gas tossici. Si cerca di far passare il fatto come un 'incidente', ma un gruppo di militari fortemente scettico nei confronti dell'esercito federale e dei Titani decide di formare l'associazione indipendente Eugo. In breve numerosi personaggi di spicco entrano nell'organizzazione. Tra questi vi sono Amuro Rei,

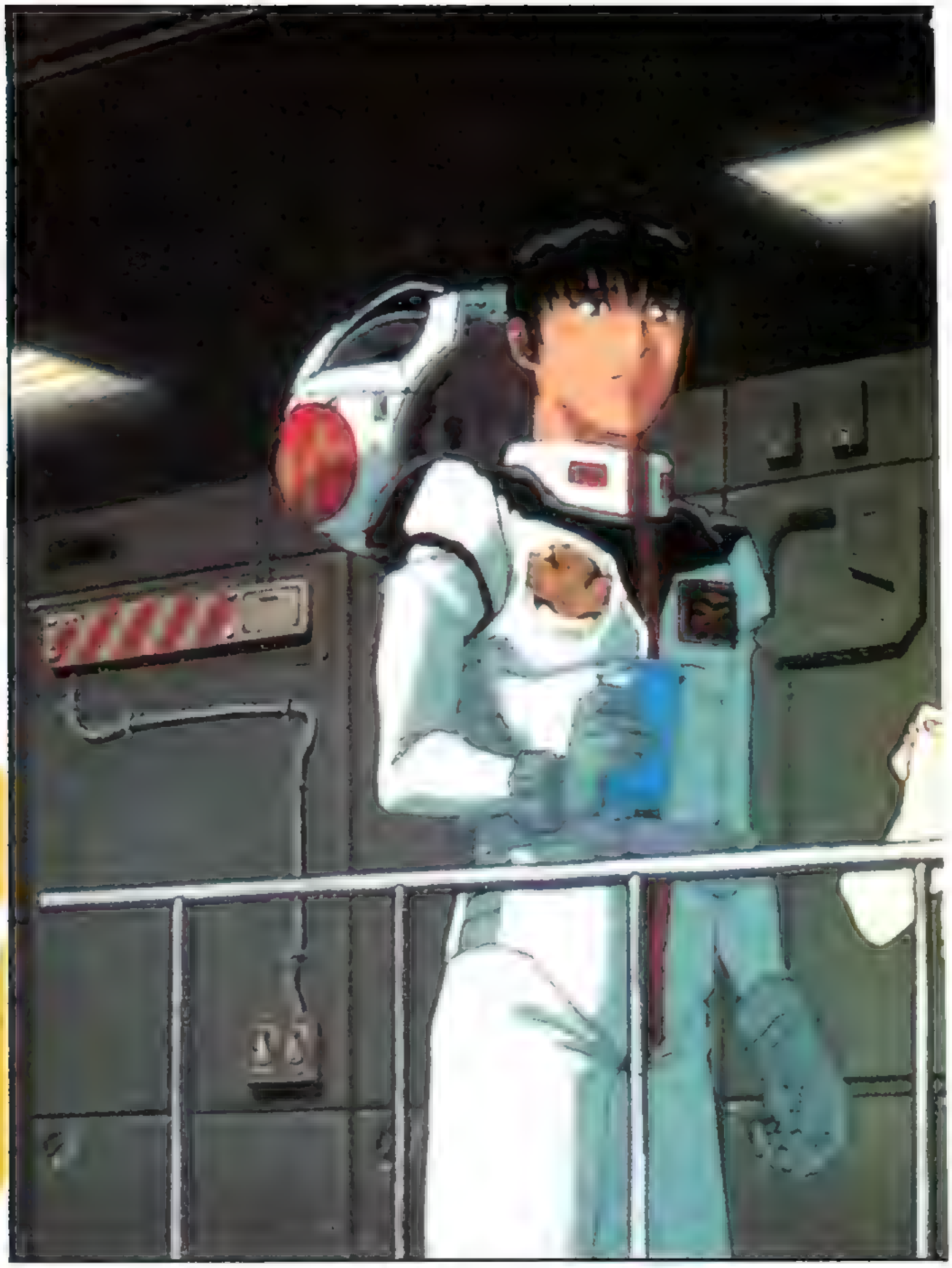


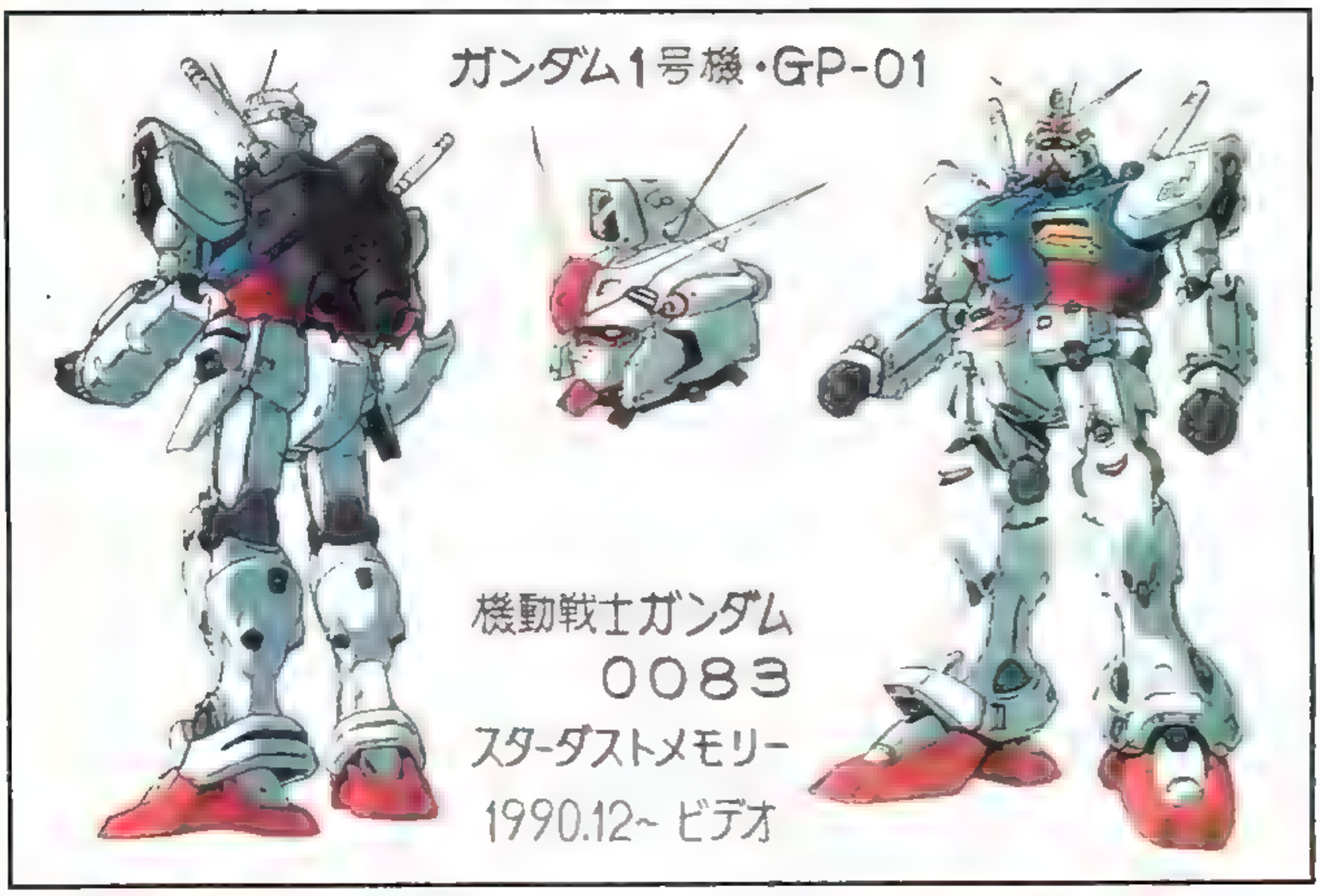
allontanato dall'esercito dopo la battaglia di A Baoa Ku poiché ritenuto 'individuo pericoloso' per i suoi poteri newtype, Bright Noah, ex comandante della Base Bianca, con la moglie Mirai, Quatro Bagina.

2.3.0087: Eugo riesce a sottrarre due dei tre esemplari del prototipo Gundam Mk-II da Grips I. Nella battaglia, sul fronte di Eugo, partecipano tre RMS-099 Rick Dias (modelli originali progettati e costruiti da Eugo), tra cui uno rosso guidato da Char. A pilotare un Mk-II è invece il newtype di 17 anni Camille Vitan.

11.5.0087: battaglia di Jabrow. Eugo cerca di espugnare la base sotterranea, divenuta quartier generale dei Titani. Dopo un'acerrima battaglia il gruppo di Eugo riesce ad avere la meglio, ma scopre che i Titani hanno teso una trappola: in realtà tutte le truppe e le attrezzature sono già state trasferite in un altro luogo e Jabrow è stata minata al fine di farla esplodere quando le pattuglie di Eugo sono ancora al suo interno.

10.8.0087: piano Apollo. I Titani, guidati dal generale Jamitov, attaccano le città lunari. Dapprima si oppongono solo le truppe di GMII stanziate nelle varie città, ma più tardi arrivano i rinforzi di Eugo, tra cui MSZ-006





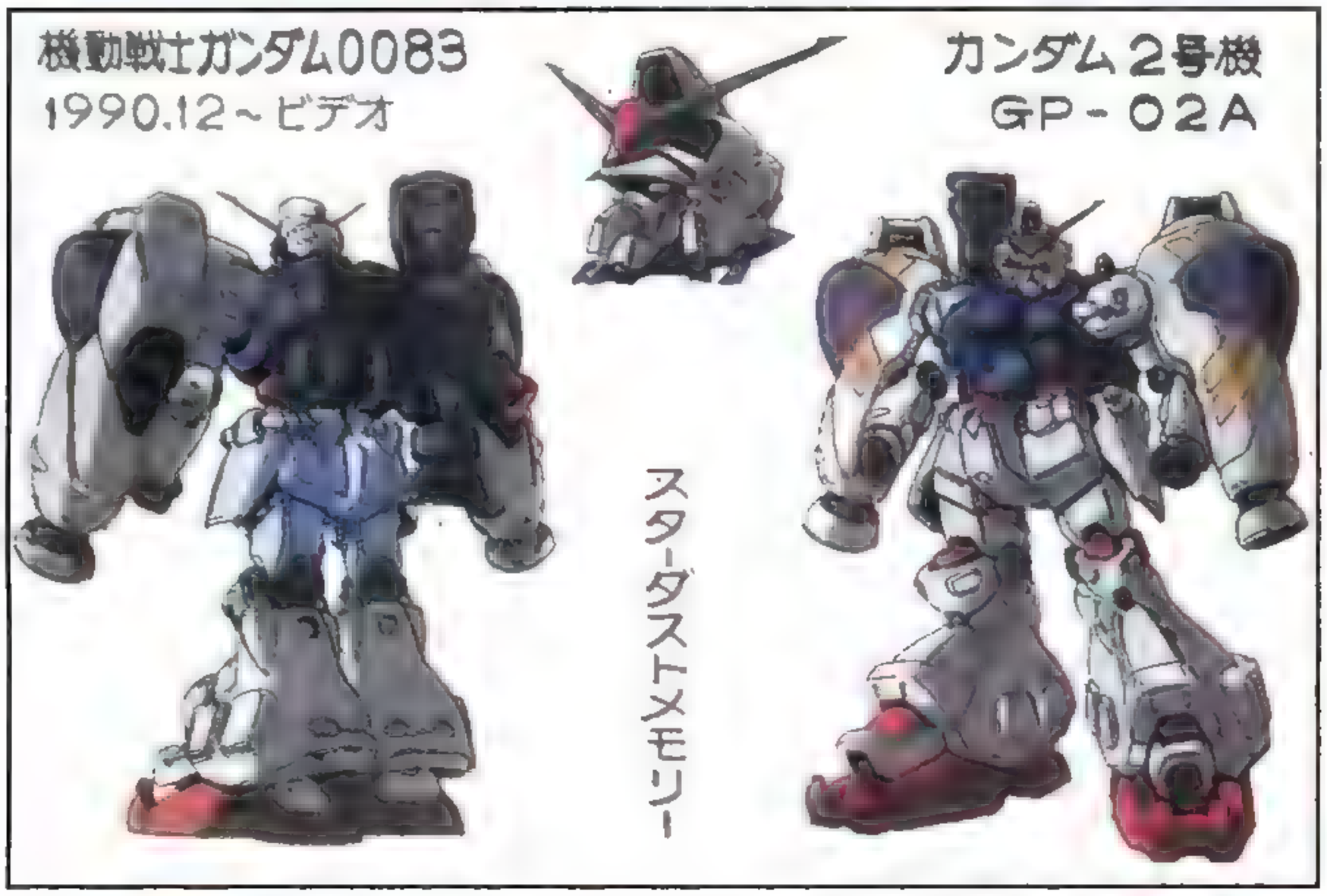
10 © Sotsu Agency/Sunrise

9 © Sotsu Agency/Sunrise

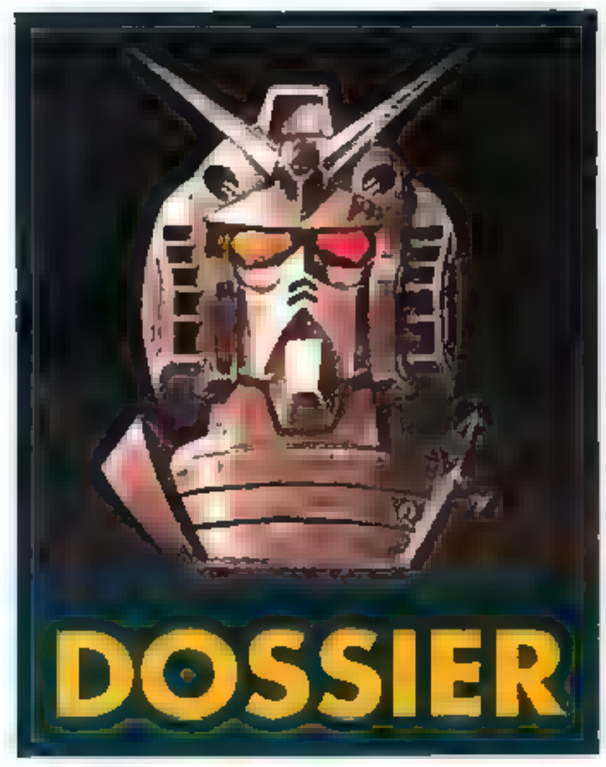
9. Il protagonista, **Ko Uraki**, con l'amica **Nina**. **Ko** non conosce ancora il terribile destino che l'attende alla fine della guerra...

10. **GP01** è alto **18 m**; pesa **39,7 t** (**85 t** se armato); è mosso da un generatore di **1.790 KW**; sa ruotarsi di **180° in 0,9 sec** ed è dotato di **due spade** e **due cannoncini balkan**.

11. **GP02A** è alto **18,5 m** e pesa **54,5 t** (**83 t** se armato); lo muove un generatore di **1.860 KW**; sa ruotare di **180° in 1,1 sec** ed è dotato di **due spade**, **due cannoncini balkan** e **un bazooka**.



11 © Sotsu Agency/Sunrise



Gundam Z, un modello di Gundam sviluppato dall'Mk-II sottratto ai Titani, ideato e pilotato da Camille. I Titani, numericamente preponderanti, riescono a far cadere le città di Von Braun e a impadronirsi della Luna, mentre i combattenti di Eugo sono costretti al ritiro.

17.8.0087: viene assassinato Brecks Faula, leader di Eugo. Il suo posto viene assunto da Char.

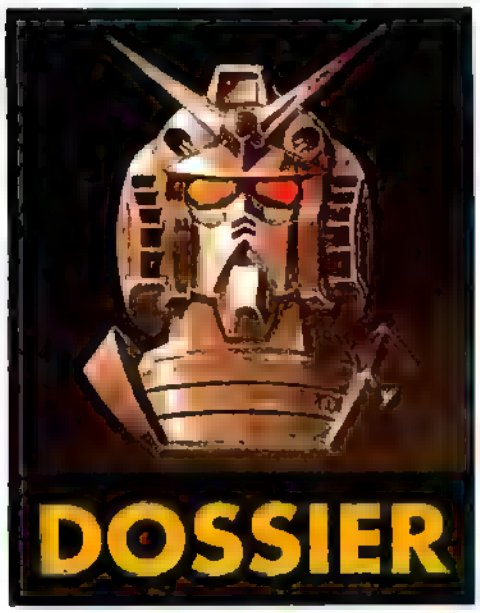
12.10.0087: Eugo riesce a riconquistare la Luna. Nella battaglia che segue le truppe di Eugo, a partire da Gundam Z, si trovano in condizioni disperate, ma vengono salvate dall'intervento dei potentissimi mobile suit dell'esercito di Axes, che ha mutato il nome in esercito di Neo Zion.

7.12.0087: i Titani portano lo sterminio su Side 2, trucidando i civili del quartiere 21 con gas tossici.

18.01.0088: Hamarn, dopo il fallimento dei negoziati con Jamitov, attacca l'ex A Baoa Ku, ora divenuta base dei Titani, e riesce a espugnarla.

2.2.0088: Eugo avvia l'operazione Maile Schtroom. Grips 2, seconda base dei Titani, viene occupata.

22.2.0088: distrutto il Colonylaser, Eugo riesce



a costringere i Titani alla resa. Camille affronta con Z Gundam il newtype Paptemas Scirocco, che guida uno Zeo: riesce a batterlo ma resta psicoleso.

5.4.0088: l'esercito federale dichiara cessata ogni ostilità coi Titani.

1.8.0088: Neo Zion, profittando della sconfitta dei Titani, dichiara guerra alla confederazione terrestre.

8.8.0088: le truppe di Neo Zion iniziano l'invasione della Terra.

29.8.0088: Neo Zion occupa Dakar, quartier generale dell'esercito confederato. I superstiti del vecchio esercito di Zion e dei Titani assicurano il loro appoggio a Hamarn Khan.

31.10.0088: Neo Zion fa precipitare una colonia su Dublino, usando i suoi mobile suit per impedire alla popolazione di fuggire.

14.11.0088: il governo federale consegna Side 3 a Neo Zion, ottenendo in cambio la liberazione delle aree terrestri occupate.

25.12.0088: il giovane Gremy Toto, di discendenza Zabi, capeggia una rivolta contro Hamarn Khan: dalla sua parte si schierano numerosi newtype. L'esercito di Neo Zion cade nel caos e il gruppo di Gremy Toto riesce a

13 e 15. **Kido Senshi Z Gandamu Z** (Mobile Suit Z Gundam) In questa serie, prodotta nell'85, che vede **Tomino** occuparsi di un buon 40% delle sceneggiature e **Yasuhiko** ritornare al character design, accadono veramente fatti inattesi: **Char** e **Amuro** che combattono dalla stessa parte (**Eugo**) e ben due Gundam che si succedono come protagonisti: prima l'**Mk-II** rubato ai Titani, poi **Z Gundam**. In queste due foto vediamo proprio **Z** nel corso di una battaglia spaziale e mentre si confronta con un **RMS-106 Hyzac**.

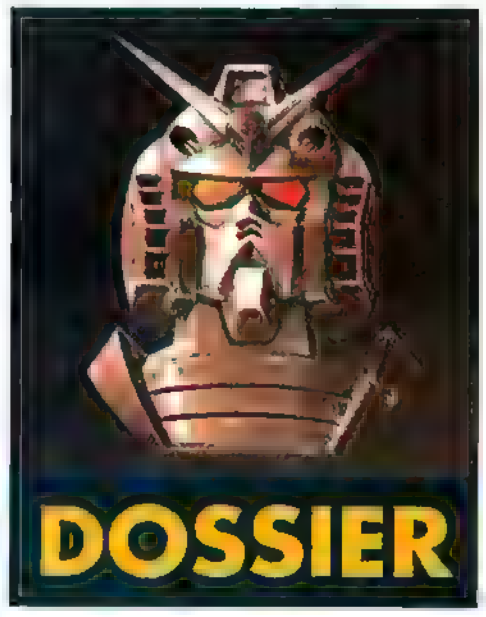
12. **Mk II**, prodotto dai Titani su Grips I in tre esemplari, è alto **18,5 m**, pesa **33,4 t** (**54,1** quando è armato); è mosso da un generatore di **1.930 KW** e i suoi sensori hanno un raggio di **11.300 m**;

13 © Sotsu Agency/Sunrise

è costruito in **lega di titanio** e **materiali ceramici**; è dotato di **due spade**, **un bazooka** e **un fucile a raggi**, nonché di **un sistema di cannoncini balkan**.

14. **Z** è stato costruito da **Eugo** sulla base dell'**Mk-II**, sfruttando soprattutto idee di **Camille**; è il primo Gundam trasformabile. E' alto **19,8 m** e pesa **28,7 t (62,3 t** quando è armato). Ha un generatore di **2.020 KW** e i suoi sensori hanno un raggio di **14.000 m**. È fornito di **due spade** e **un fucile a raggi**, di **due cannoncini balkan**, di due **Grenade Lancer** e un **Hypermega Lancer** ed è costruito in **superlega gandarium**.

15 © Sotsu Agency/Sunrise



impossessarsi di Axes.

16.1.0089: battaglia su tre fronti: i federali attaccano Axes con, tra gli altri, ZZ Gundam e Mk-II; Gremy risponde loro a bordo di un potente NZ-000 Queen Mantha; il gruppo di Axes attacca e distrugge Core 3, quartier generale di Hawarn Khan.

17.1.0089: Hawarn si lancia in una lotta disperata contro Judow, il pilota dello ZZ, a bordo di un AMX-004 Kyubelei, ma è sconfitta; Eugo riesce a ottenere la vittoria definitiva su Neo Zion, ma si perdono le tracce di Mineba Zabi.

Gennaio 0090: si intensifica l'attività di gruppi anti-federazione, quali Egum e NSP, che accusano il governo terrestre di seguire una politica iniqua verso le colonie.

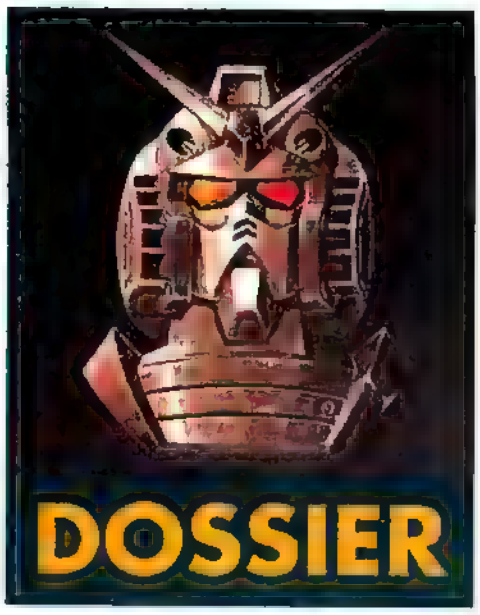
Marzo 0090: nell'esercito federale si forma il gruppo speciale Rond Bell.

Agosto 0092: il quartier generale dell'esercito federale è trasferito a Lhasa.

22.12.0092: una corazzata guidata da Char occupa Sweet Water, centro d'accoglienza per profughi.

25.12.0092: il governo federale decide di rinforzare i Rond Bell.

27.2.0092: Char di-



chiara in un'intervista di voler usare la forza contro il governo federale per costringerlo a rivedere la sua politica corrotta. Riforma l'esercito di Neo Zion, assumendone il comando.

3.3.0093: la flotta di Neo Zion lascia Sweet Water.

4.3.0093: Neo Zion fa precipitare il satellite Quinta Luna su Lhasa, mirando a sconvolgere gli equilibri naturali della Terra per provocare una nuova glaciazione. I Rond Bell, guidati da Bright Noah, comandante della corazzata Lah Khailam, e forti della presenza nelle loro file di RX-93 Gundam, pilotato da Amuro Rei, cercano inutilmente d'opporsi a Char.

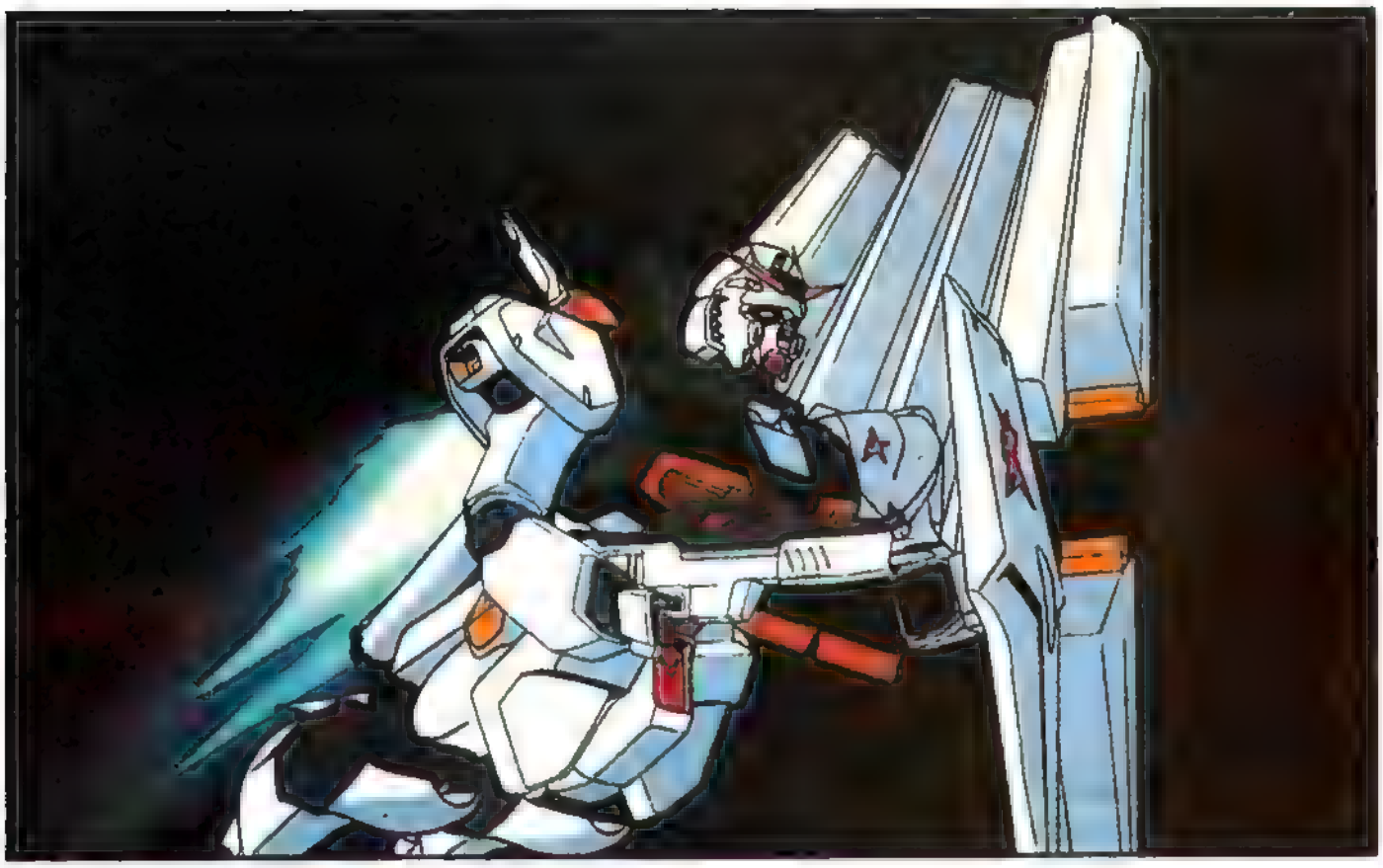
6.3.0093: a Rondenion, su Side 6, si tengono segretissimi colloqui di pace tra Neo Zion e federazione.

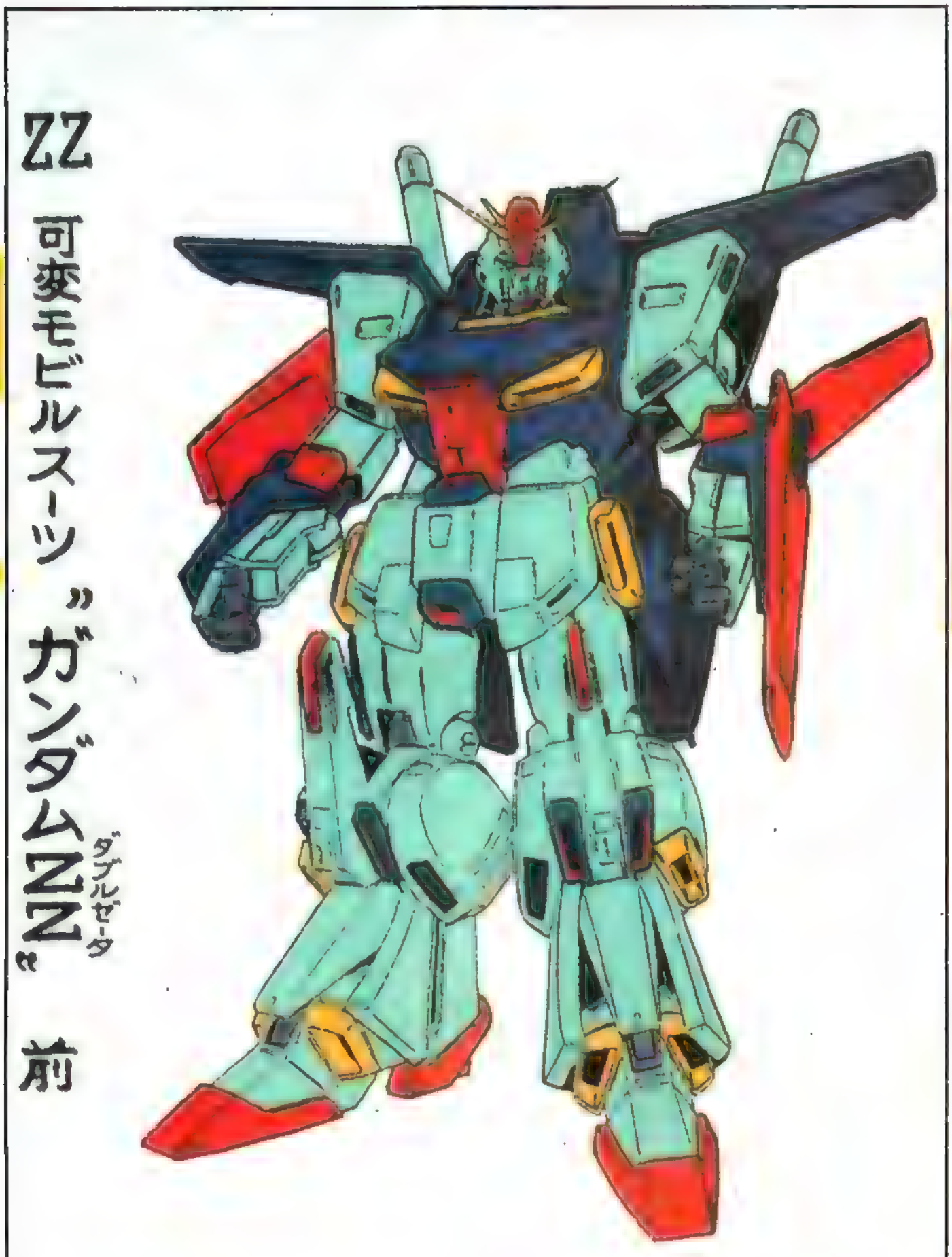
12.3.0093: Neo Zion distrugge l'avanguardia federale su Luna Due con un attacco improvviso, impossessandosi di tutte le testate nucleari lì conservate. Su ordine di Char, cerca di scagliare Axes contro la Terra. Bright, con Lah Khailam, riesce a spezzare in due il satellite, ma non a bloccarne la caduta. Dopo una cruenta battaglia contro Amuro, Char, a bordo di un MSN-04 Sazabee, viene sconfitto e la capsula di salvataggio del mobile suit è raccolta dal

16. **Kido senshi Gandamu ZZ** (Mobile Suit Gundam ZZ)
Partito a una settimana dalla fine di **Z Gundam** e realizzato dallo stesso staff (unica eccezione, **Hiroyuki Kitazume**, che prende il posto di **Yoshikazu Yasuhiko** al character design), **ZZ** è nato col proposito di fare un Gundam più vivace e appetibile anche ai più piccoli, cosicché anche l'età media dei protagonisti viene abbassata a 12 anni. In questa illustrazione di **Hideaki Ito** vediamo in alto **Judov Arshta**, in basso a sin. **Lou Luca** e a destra **Elle Vianno**. Nella serie riappare anche **Sayla Mas**.

17. **Kido senshi Gandamu - Gyakushu no Sha**
(Mobile Suit Gundam - Char al contrattacco)
Presentato nel marzo 1988, questo film diretto da **Tomino** con **Kitazume** al character design, **Izubuchi** al design dei mobile suit e l'accoppiata **Yoshinori Sayama & Gainax** (quella di *Nadia!*) al mecha design, presenta la battaglia finale di **Amuro** e **Char**... ma visto che alla fine non è sicuro che i due muoiano nell'esplosione di **Axes**, è lecito aspettarsi un loro possibile ritorno sugli schermi!! In questa foto vediamo **Gundam** di **Amuro**.

18. **ZZ**, propdotto dalla **Anaheim Electronics**, è alto **19,86 m** e pesa **32,7 t** (**69,4** da armato). È mosso da un generatore di ben **7.340 KW** e i suoi sensori hanno un raggio di **16.200 m**. È costruito in **gandarium** e le sue armi sono un **doppio fucile a raggi**, uno **hymegacannon**, un **doppio cannone** e **due lancia missili** in grado di lanciarne fino a dodici a ripetizione. Può scomporsi in tre aviomezzi: **Core Top**, **Core Fighter** e **Core Base**, e sa trasformarsi nella **G Fortress**.





Gundam. Amuro accorre a cercare di bloccare Axes, assistito anche da altri mobile suit sia federali che di neo Zion. Alla fine il pericolo è scongiurato, ma Amuro e Char risultano dispersi.

0100: il governo federale rifiuta di riconoscere qualsiasidiritto di autonomia di Zion, segnandone così la fine come repubblica indipendente.

0103: il gruppo rivoluzionariuo Mafty distrugge un satellite della federazione.

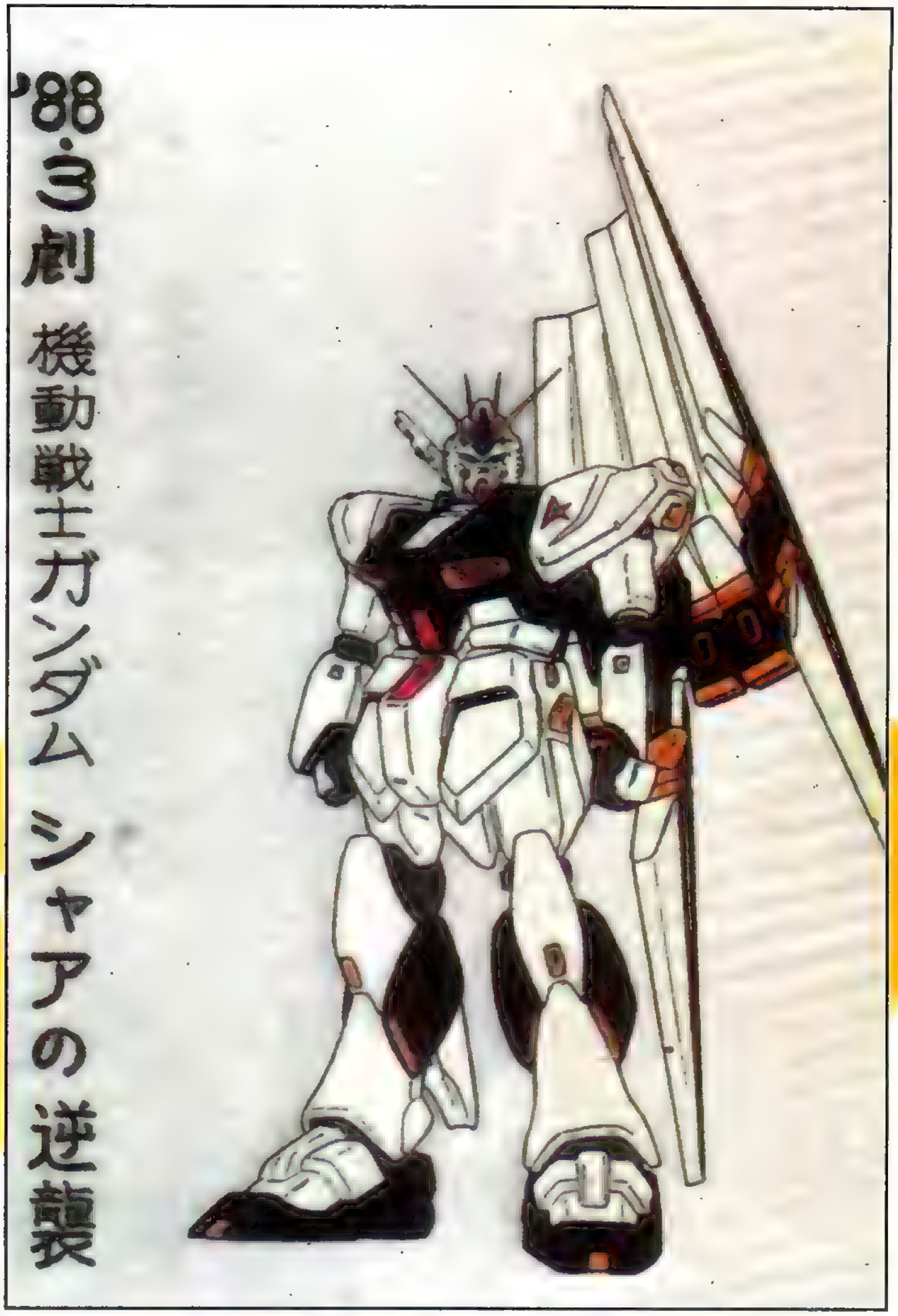
28.2.0104: all'interno dell'esercito federale si forma il gruppo Man Hunter, destinato alla soppressione di individui politicamente pericolosi e residenti illegalmente sulla Terra.

20.4.0105: Mafty distrugge un albergo in Australia; Gundam viene inviato sul luogo.

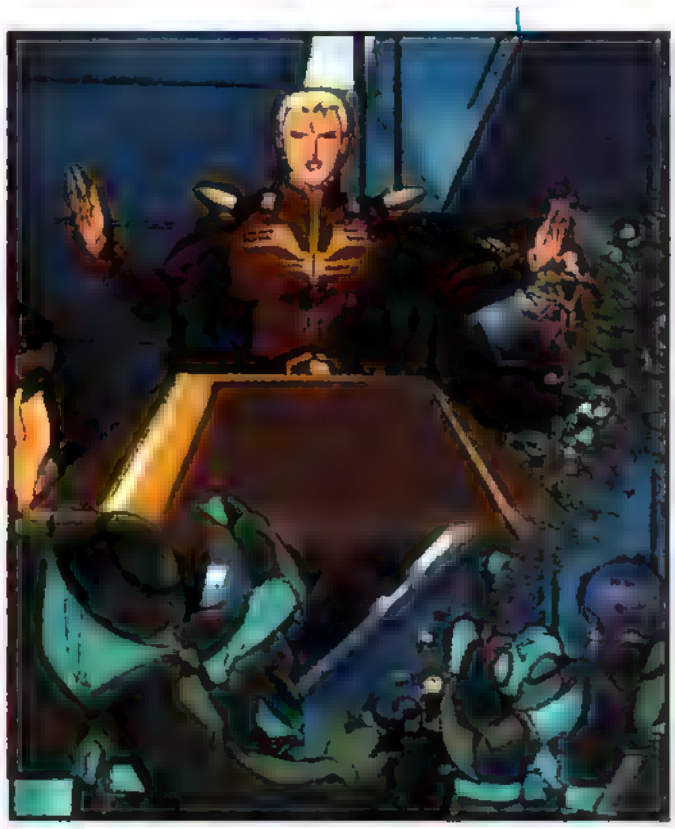
21.4.0105: Gundam e un mobile suit di Mafty, Penelope, si scontrano al largo delle coste indonesiane.

26.4.0105: Mafty cerca di sabotare un congresso della federazione che si tiene ad Adelaide. Grazie a Gundam il pericolo è scongiurato e Mafty Naville Erin, capo del gruppo ribelle, viene arrestato.

0106: è progettata la costruzione di nuove colonie. Il potente gruppo finan-



19. **Gundam** è alto ben **22 m**, pesa **27,9 t** (**63 t** da armato) e ha un generatore di **2.980 KW**. I suoi sensori agiscono in un raggio di **21.300 m** e le sue armi sono **una spada** e **due fucili a raggi**, nonché un **hyperbazooka**. È costruito in **gandarium**.



20 **Char** tiene un comizio alle truppe di **Neo Zion**.

20 © Sotsu Agency/Sunrise

DOSSIER

ziario Bugh Concern organizza al suo interno la società segreta dei Crossbone Vanguard.

Luglio 0108: la Bugh Aerodynamics produce il suo primo mobile suit di dimensioni compatte, il Dessa Typoo I.

0109: l'esercito federale completa la costruzione del modello di MS compatto RGM-109 Heavy Gun.

Settembre 0111: la compagnia Sanary completa il modello Gundam F90 e le relative forme opzionali A, D, S, M e H.

Ottobre 0112: sulla base del progetto federale di potenziamento delle proprie flotte di mobile suit, la Sanary collabora con un altro gigante dell'industria robotica, la AE.

Dicembre 0112: comincia la costruzione di Frontier Side, una serie di colonie che sorgono al posto del vecchio Side 4.

Aprile 0115: viene completato Gundam F-71.

0119: il progetto Raflesia è in fase di realizzazione.

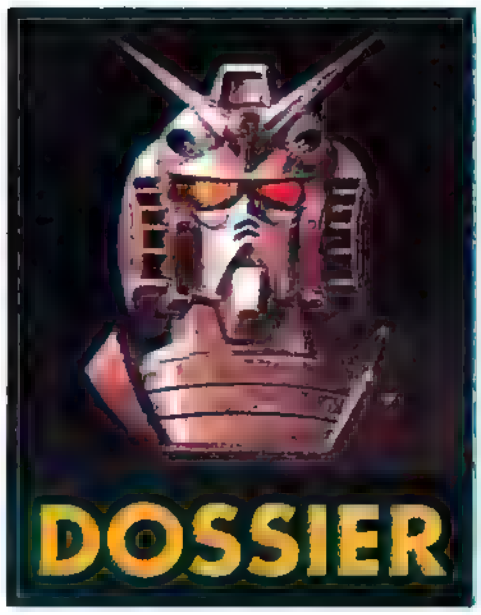
25.10.0120: la nave da trasporto Kobayashimaru viene attaccata da un gruppo di mobile suit non identificati.

28.10.0120: un prototi-

© Sotsu Agency/Sunrise

21. **Kido senshi Gandamu F-91** (Mobile Suit Gundam F91) Nato dal team **Tomino/Yasuhiko** col proposito di dare un colpo di spugna al vecchio mondo di Gundam, **F-91** è ambientato quasi cinquant'anni dopo le avventure di Peter Rei, nello 0123. In un mondo dove Zion è solo un ricordo, i nemici sono ora la potente famiglia aristocratica **Lona**, proprietaria del gruppo industriale Bugh. Una curiosità: da F-91 fanno la loro comparsa i **Compact-MS**, cioè mobile suit più compatti di quelli precedenti (confrontate le misure di Gundam!). Nella foto, i protagonisti (**Seebook** e **Cecily**) con **F-91**.

21 © Sotsu Agency/Sunrise



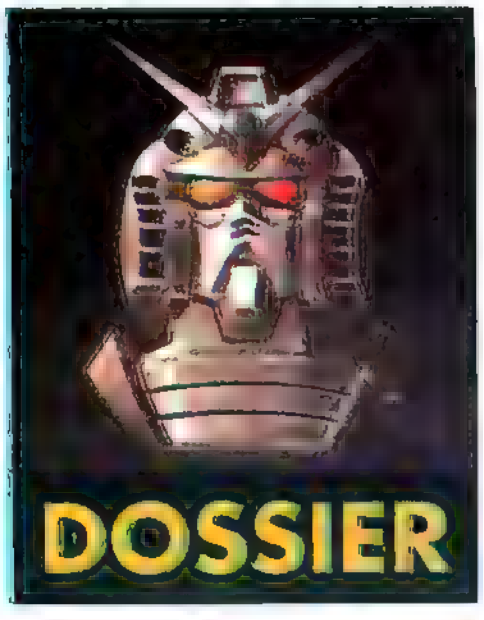
po di F-90 viene sottratto da mobile suit sconosciuti mentre compie un volo di prova su Side 4.

Marzo 0121: viene completato F-90-II con le opzioni I e J.

Luglio 0122: F-91 viene inviato su Frontiera I per il montaggio del computer.

18.3.0123: mobile suit dei Crossbone Vanguard attaccano e conquistano Frontiera IV, una delle colonie di Frontier Side. I Lona, proprietari del gruppo Bugh e guidati dal vecchio Meitzer col figlio Carozzo, detto Maschera di Ferro, fanno rapire la nipote Vera. Questa, dopo il divorzio dei genitori, è vissuta sotto il nome di Cecily Fairchild con la madre. I Lona le ordinano di diventare la regina di Cosmo Babilonia, un regno spaziale dominato da un'oligarchia aristocratica guidata dagli stessi Lona.

19.3.0123: i Crossbone Vanguard attaccano e conquistano frontiera II e III. Seebook Anow, amico di Cecily che s'è rifugiato con la sorellina e con alcuni amici sulla nave-scuola Space Ark di stanza a Frontiera I, prende il comando di Gundam F-91. Il mobile suit, conservato dentro a Space Ark, è dotato di un bio-computer ideato dalla madre del ragazzo. Durante un combattimen-

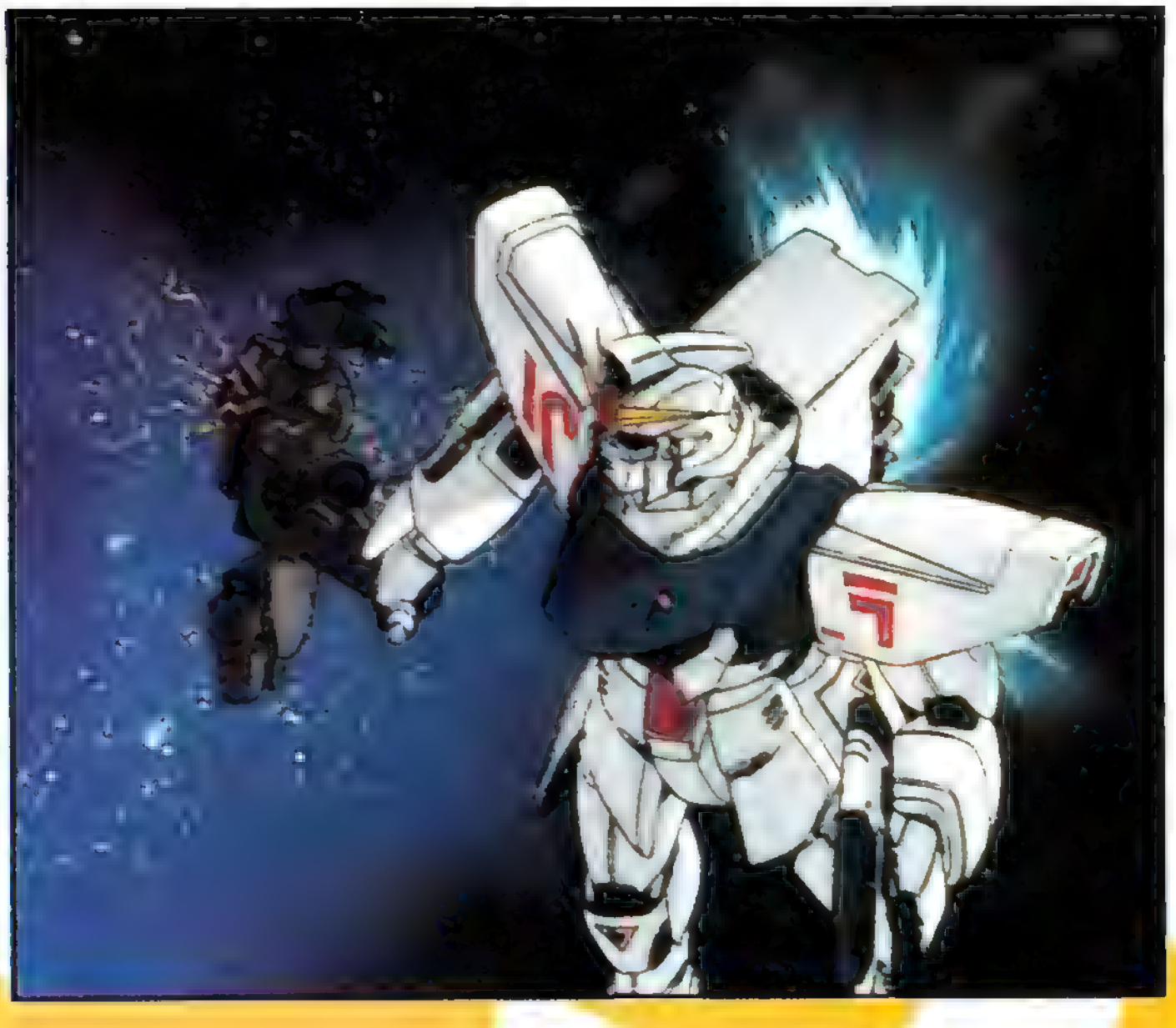


to con i Crossbone Vanguard, Seebook si accorge di avere poteri newtype.

28.3.0123: l'esercito dei Crossbone dichiara da Frontiera IV la costituzione di Cosmo Babilonia. Il nome stesso del satellite diventa Cosmo Babilonia.

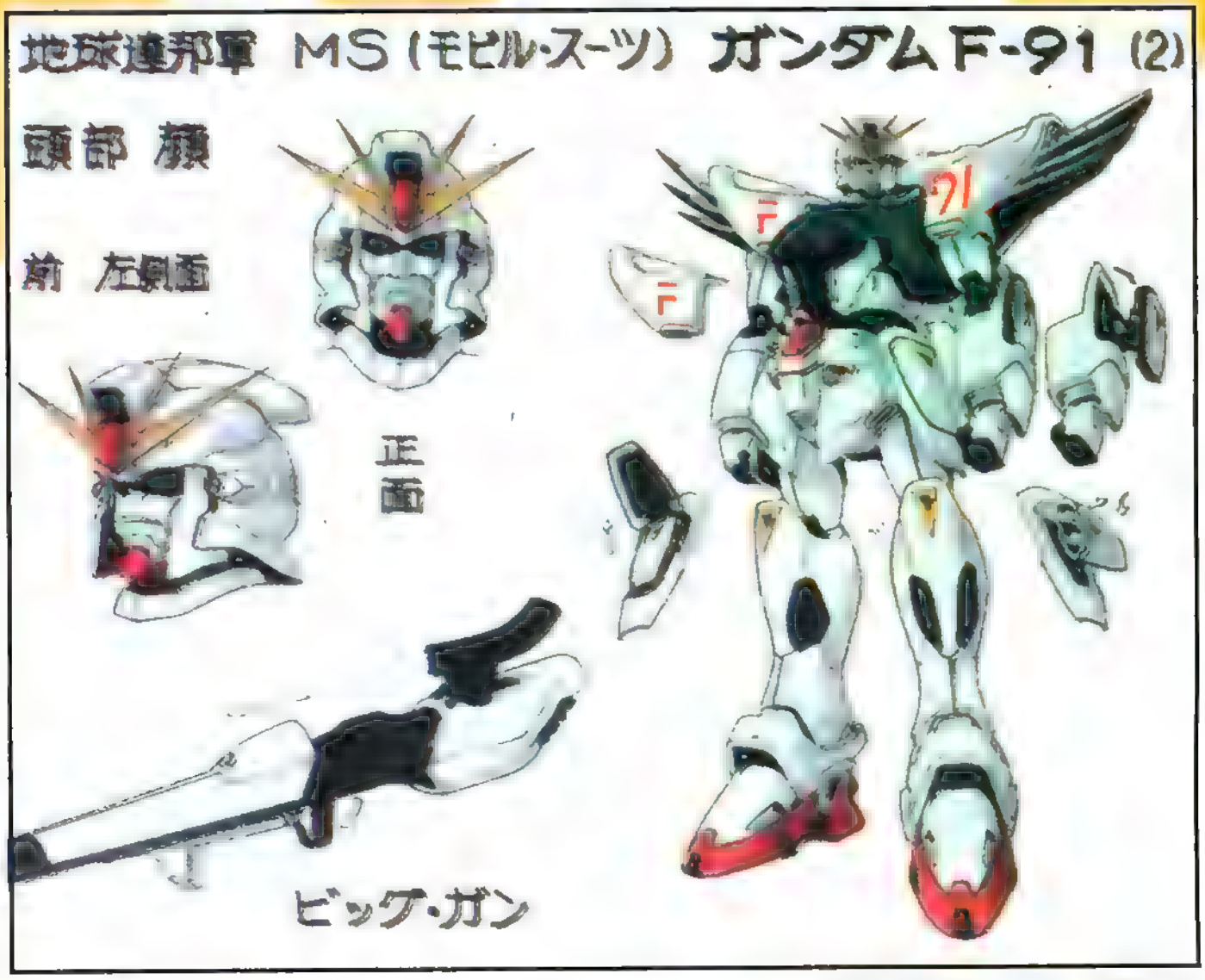
30.3.0123: inizia l'attacco di Frontiera I da parte dei Crossbone Vanguards. Cecily vi partecipa a bordo di un XM-07 Bigina Gina e si scontra con Gundam F-91, per poi allearsi con lui quando scopre che il pilota è Seebook. Maschera di Ferro prende l'iniziativa di lanciare contro Frontiera I il Bag, un'arma letale che uccide le persone lasciando intatte costruzioni e oggetti inanimati. La quasi totalità della popolazione della colonia viene sterminata. A salvarsi è la madre di Seebook, che sale su Space Ark e prende contatto con i figli.

31.3.0123: scontro spaziale tra Seebook (Gundam F-91) e Cecily (Bigina Gina) contro Maschera di ferro, a bordo del potente mobile armour XMA-01 Raflesia. Maschera di Ferro viene sconfitto, ma Frontiera I cade nelle mani dei Crossbone Vanguard. Con questa operazione l'esercito dei Lona ha conquistato tutta la fascia di Frontier Side e si prepara a sferrare un attacco contro la Terra e la Luna.



22. **F-91** durante un combattimento spaziale.

23. **F-91** è alto **15,2 m** e pesa solo **7,8 t** (**19,9 t** quando è completamente armato); è costruito in **gandarium** e **materiali ceramici** e ha un generatore di **4.250 KW**; è fornito di **due cannoncini balkan**, due **mega machine-cannon**, **due spade a raggi**.



23 © Sotsu Agency/Sunrise

Il **Diario di guerra di Gundam** è tratto da "Uchu sieiki rekishi nenpyo", unico annuario ufficiale redatto dalla Sunrise e aggiornato all'autunno 1992.

© Sotsu Agency/Sunrise. All rights reserved. Published by permission. Edizione italiana: © TMB. All rights reserved. Published under exclusive license. Tutte le immagini: © Sotsu Agency/Sunrise. All rights reserved. Published by permission.

LAMU' PARTE 18

CHE CARINO!

NO, NO, NO! CHE IDEA-- UNA GITA DI SOLI ADOLESCENTI IN MONTAGNA!

E DAI MAMMA! NON SONO POI COSÌ IMMATURO!

OGNI VOLTA CHE LASCI QUESTA CASA TI COMPORTI IN MODO PIU' **STRANO** DEL SOLITO! CHISSA' **COSA** COMBINERAI?

SCIERÒ E BASTA!

VORRESTI DIRGLI PERCHE' NON PUÒ ANDARE?

E DAI, PAPINO! **SUV-VIA!**

UHHH...

FORSE... PUÒ ANDARE.

MA CARO.

URRÀ!!

SE ATARU CI VA, FORSE LAMU' E LA PRINCIPESSA KURAMA LO SEGUIRANNO. E IN QUESTO CASO...

...AVREMO UN **TRANQUILLO** CAPODANNO.

PER AMOR NOSTRO FIGLIOLO...

...DIVERTITI.

TU... TU...

AH CHOOO

HAI DETTO CHE ATARU MOROBOSHI VA A SCIARE?

QUESTE SONO LE ULTIME NOTIZIE, PRINCIPESSA.

E ALLORA PREPARIAMOCI. CI VADO ANCH'IO!

Sniff

PRINCIPESSA LA PREGO! LO SCI VA FATTO IN LUOGHI FREDDI!

NON DEVO PERDERE D'OCCHIO ATARU MOROBOSCHI!

MA IL FREDDO! RISCHIERA' LA MORTE!

LA FORZA DI VOLONTA' REGALE MI FARA' RESISTERE!

ORA PORTAMI TUTTA LA REGALE BIANCHERIA TERMALE.

E ANCHE LE MANOPOLE REGALI. DEVE INDOSSARLE.

MI LAVO LE ALI DI TUTTA QUESTA QUESTIONE!

TUTTI PRONTI? È ORA DI PROVARE LA PRIMA DISCESA.

UNA PASSEGGIATA!

SENZA FRETTA E RESTATE VICINO A ME!

NON HA BISOGNO DI DIRLO DUE VOLTE!

E IO PENSAVO CHE L'UNICA VISTA QUI FOSSE UN MUCCHIO DI MONTI INNEVATI!

PRONTI. GLI SCI PARI E... VIA.

VIA!!

WOMP

ADESSO NON CORRETE O RISCHIATE DI FARVI MALE.

BA BA BA BA

AAAA!!

MI SEI VENUTO ADDOSSO!

MI HAI TAGLIATO LA STRADA!

STAVO FILANDO COSÌ BENE!

BOO! UHOO!

UHM?

KNCH KNCH

KNCH KNCH

BLORD

SAKU-
RAM-
BO!!

CHE
COSA
TI POR
TA FIN
QUI?

TI VEDO --
DOVUNQUE
VADA!
PERCHÈ?!

AH,
L'OSCU-
RO
FATO
!

TP
TP

GRRRR
!!

EEEEHH
!!

SOR-
PRE-
SA
!

L-LAMÙ
!

AI

OH,
NO.

COME
STAI
?

ZAH

DIFFICI-
LE A
DIRSI.

CHE PERSONE INTERESSANTI.

FORSE INTERESSANTI, MA PERSONE --?!

MM...

CHI È QUESTA FEMMINA?

IL MIO ISTRUTTORE DI SCI...

ONIKO ADACHI

ONIKO ADA... ADA...

EHI... ATARU

ADESSO COSA C'È?

TI AVVERTO... **ATTENTO** A QUESTA FEMMINA!

SEI MATTO!

"ONIKO" SIGNIFICA "DEMONE FANCIULLA". E ADACHI... NON CONOSCI LA LEGGENDA DEL DEMONE ADACHI? CHE ATTIRA GLI UOMINI NEL SUO COVO... PER UCCIDERLI E DIVORARLI?

AH, SÌ. IL MIO ISTRUTTORE DI SCI MI **DIVORERÀ!**

ORA PARTO PER IL RITIRO MONASTICO SULLE ALTE MONTAGNE, PER CUI NON POSSO OCCUPARMI DI TE...

...MA ATTENTO **ATTENTO**!

L'UNICA COSA A CUI STARÒ ATTENTO SEI **TU!**

AHCHOO

ACCIDENTI A TE VOGLIO UNA PISTA DA SCI, NON UN BAGNO TURCO!

NON È ANCORA ABBASTANZA CALDA.

NON DIVENTERÒ MAI PIU' BOLLENTE DI COSÌ!

PLISH

OOHHH!

HWOOOOOO

MI SENTO COSÌ ASSONNATA . . .

GLIEL'AVEVO DETTO! GLI EFFETTI COLLATERALI DELLA MEDICINA PER IL RAFFREDDORE. RAFFREDDANDOSI VIENE SONNO.

QUELLA TESTA BACATA --CHE SMINUI- SCE ONIKO!

E COSÌ, HO TUTTI QUESTI PROBLEMI CON ALIENI E DEMONI E . . . E . . .

EPPU- RE LEI... NON PUO' ESSE- RE.

LEI . . . LEI . . . LEI . . .

OH ATARU...

TP TP

CHE COSA C'E' CHE NON VA?

OOOOOOOO

AAHH!!

KONG

ATARU?

TI PREGO, ATARU.

UHH...

TUTTO A POSTO. SONO SOLO IO, ONIKO.

GULP

EH...

CALMA, RAGAZZO.

EH... EH...

ADESSO TOCCA A TE, LAMU'.

TESORUCCIO E' IN RITARDO.

NON PREOCCUPARTI PER LUI. PROBABILMENTE SARA' CONGELATO DA QUALCHE PARTE.

ZIP

TESORUCCIO!

I TUOI OCCHI . . .

ONIKO

DOVE TROVI QUELL' ENERGIA ?

OH, PUPA

MI PARE OVVIO VERO?

CHE COSA?

OH, SI'!

TI HO AMATO DAL PRIMO MOMENTO CHE TI HO VISTO.

VIENI DA ME;

OH, ONIKO !

OH, ATARU !

CAMPIONE DI SCI

EHH EHH ATARU . . .

UMH ?

TI UCCIDO!!

NOOO!!

GULP GULP

GYARGHH!!

LO SCEMO! AH AH!

FINALMENTE PUNITO!

OH

OH, GRAZIE A DIO . . . ERA SOLO UN SOGNO.

ANCHE TU HAI I REUMATISMI?

NIENTE AFFATTO!

QUESTE ACQUE PER I REUMATISMI SONO COME IL PARADISO.

PIÙ COME L'INFERNO!

PER ME BASTA. FA PURE CON COMODO.

PLISH

DUE GIORNI SONO ABBASTANZA?

NON LO SOPPORTO!

PLASH

OOOHH

HWOOOOO

L'ACQUA CALDA, LA FA RINASCERE.

SI PENSI COME UNA SCODELLA DI ZUPPA.

MAI!

A TUTTI I PARTECIPANTI. OGGI TENTEREMO IL FUORIPISTA.

UNA BARZELLETTA.

IL PERCORSO NON È TRACCIATO QUINDI STATEMI ALLE COSTOLE!

SE LO DICI TU!

SH SH

GLOMP

SH SH

SAREBBE UN PERFETTO SEGNAPISTA.

NO. FARÀ SCIOGLIERE LA NEVE.

ZOW

UN ALTRO PASSO FALSO, TESORUCCIO ... SOLO UN ALTRO ...

AH! UNA DEMONE MANGIATRICE DI UOMINI! CHE BUFFONATA!

SHHHHH

EH... OV... OVVIAMENTE... È FALSO...

OH, TI PREGO DIMMI CHE NON È VERO!

WONK

COSA?

TU. TROGLODITA!

NO, NO! È SOLO LA MIA IMMAGINAZIONE --

E COSÌ! UN ALTRA DELLE TUE PORCHERIE!

TI AVEVO AVVISATO, TESORUCCIO.

SNAK

RRRRRRMMMM

UH OH, PARE CHE IL TEMPO SI STIA GUASTANDO.

HWOOOOOOOOO

ONIKO. NON RIESCO A VEDERE NIENTE!

DOBBIAMO TROVARE UN RIPARO.

LA MIA CASA NON E' LONTANA DA QUI ...

POSSIAMO ANDARCI.

VIVI VERAMENTE IN MEZZO A QUESTO DESERTO?

SÌ PER UNA RAGIONE SPECIALE.

WOOOOO

KREEK KREEK

NON SMETTERÀ PER UN PEZZO.

ECCO QUALCOSA CHE RISCALDERÀ TUTTI QUANTI.

BLUP BLUP

KRAKL KRAKL

CHE SPAVENTO.

STO ANCORA BATTENDO I DENTI.

EHI, SAKÈ!

SIETE GRANDI ABBASTANZA PER BERNE UN PÒ.

GAMBE ALL'ARIA.

SERVITE-VI PURE DA SOLI.

MA...

PER NESSUNA RAGIONE ENTRATE IN QUESTA STANZA.

C'È UN AMMALATO.

ABBIAMO OSPITI? EH! EH!

ZIP

SÌ, NONNA.

STARNAZZA... COME UNA STREGA.

PASSA IL SAKÈ! IL SAKÈ!

LASCIAMENE UN PÒ!

POP SNAP

ZZZZ ZZZZ ZZZZ

FFOOOFFA

UHM ?

PSST PSST PSST

SHHP SHHP

LASCIAMELO AFFILARE, ONIKO.

QUESTA LAMINA TAGLIA QUALSIASI COSA, NONNA.

ONIKO... QUEI RAGAZZINI SONO PROPRIO DEI DURI?

DI FUORI. DENTRO SONO MOLTO TENERI.

SHHHP SHHHP

N-NO... NO!

ZIP

SVE-GLIA!

SVE-GLIA!

AHH!

EH?

SILEN-ZIO, IDIOTA!

BAM

SLAM

ESCI E ZITTO!

COSA?

HWOOOOO

COS'È SUC-CESSO AI TUOI OSPI-TI, ONIKO?

PARE CHE SE NE SIA-NO AN-DATI.

I BAMBINI SONO SEMPRE IMPAZIENTI.

SHHHP SHHHP

NONNA, TI AVEVO DETTO CHE LA LA-MINA ERA COME UN COLTELLO! LASCIALA SCIOLINA-RE A ME.

ONIKO, SEI SICURA DI POTER LASCIARE SCIARE DA SOLI QUEI RAGAZZINI? DA QUELLO CHE DICI...

HAI RAGIO- NE. VADO.

SH SH SH

OOH

OH

ACCC!! ONIKO! UNA DEMONE MANGIATRI- CE DI UO- MINI!

NON, PUO' ESSE- RE! NON--

BASTA! AFFRON- TA LA REALTA'!

O... ONIKO...

IO TORNO IN- DIETRO!

KZCH

COSA?!

ANCHE SE E' UNA MANGIATRICE DI UOMINI NON POSSO BUTTARE VIA UN'OCCASIONE DEL GENERE CON UNA PUPA COSI'?!

ZOOK ZOOK

PAZZO! TI DIVORE- RA'...

PRIMA CHE AR- RIVI IN META'!

NON APPENA TI SARANNO PASSATI I REUMATISMI, TORNEREMO IN CITTÀ.

UN ALTRO BAGNO BOLLENTE DOVREBBE BASTARE.

SHHHH

FORSE DOVREMMO FERMARCI FINO ALLA PRIMAVERA.

PLASH

VUOI UNA PRUGNA SECCA COME PRINCIPESSA?

MA GUARDATE QUANTI COMPAGNI DI BAGNO!

IL SIGNOR ORSO, IL SIGNOR CERVO...

AFFRONTERÒ LA SOLITUDINE!

SIGNORINA! E' TORNATA ANCORA!

"ANCORA" DICE LEI.

E' MOLTO METICOLOSA, VERO?

I SUOI REUMATISMI STARANNO MIGLIORANDO.

SPLORP

IL CORPO REALE NON HA REUMATISMI!

NON RIESCO A CONCENTRARMI SUL MIO RITIRO MONASTICO. NON FIN TANTO QUEL RAGAZZO MI DA' PENSIERO.

KNCH KNCH

UHM?

COSA?

NON ESSERE SCIOCCO!

COSA C'È?

È PAZZO!

SE MI DEVI MANGIARE... EH... FAMMI ALMENO ESPRIMERE IL MIO DESIDERIO!

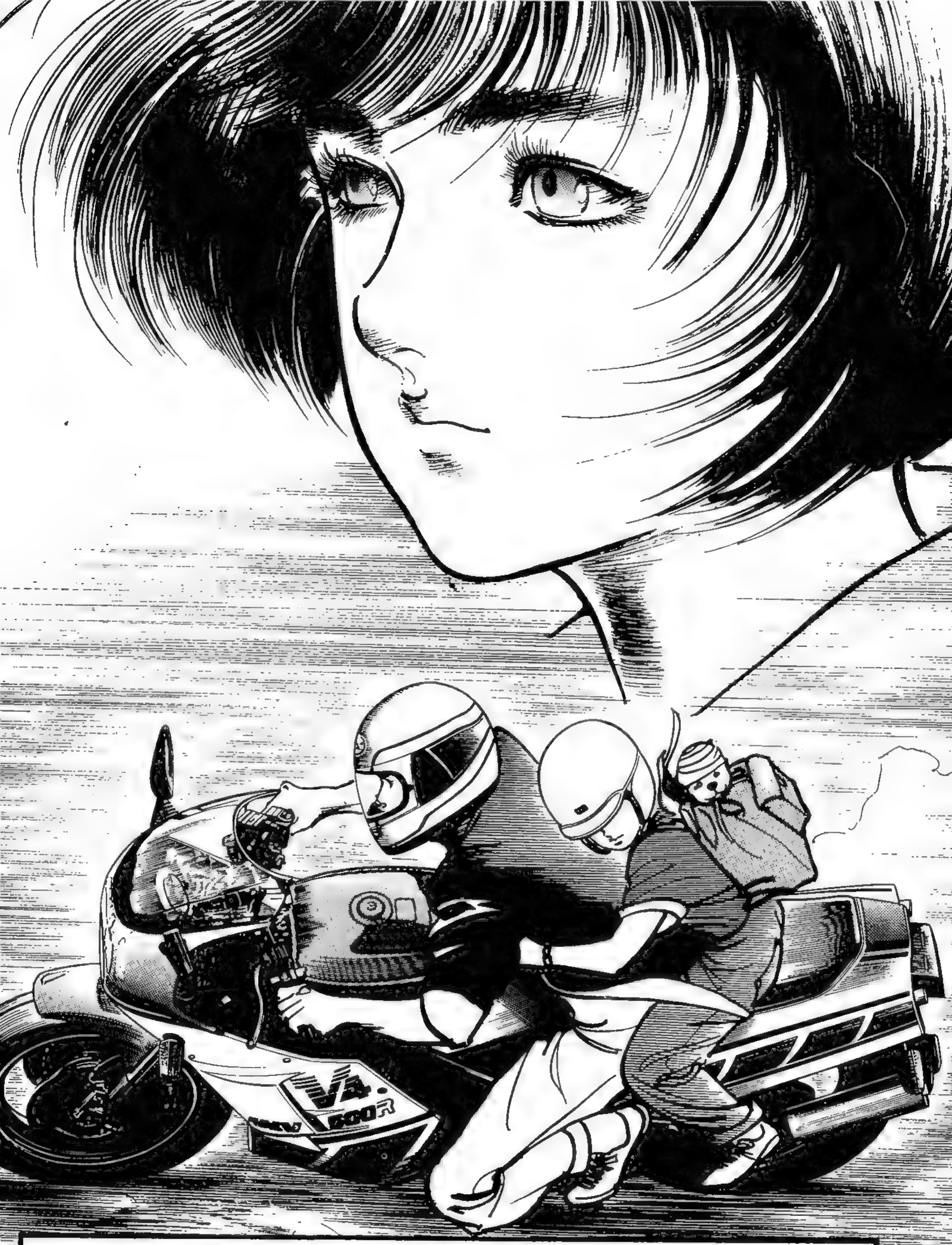
MA HO GIÀ PRANZATO!

SAREBBE MEGLIO PER TUTTO IL MONDO SE FOSSE DIVORATO.

SKI RENTALS

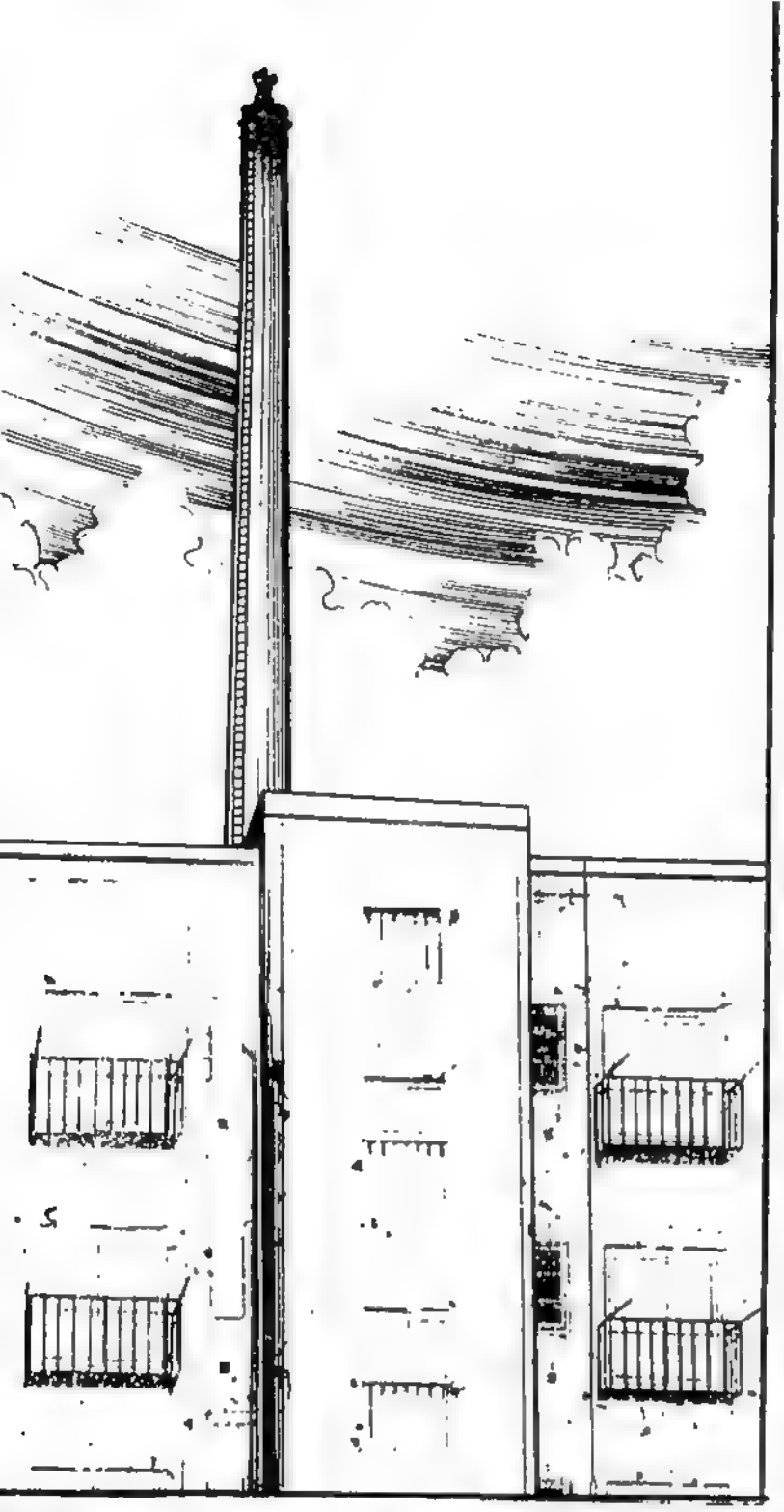
SKI RENTALS

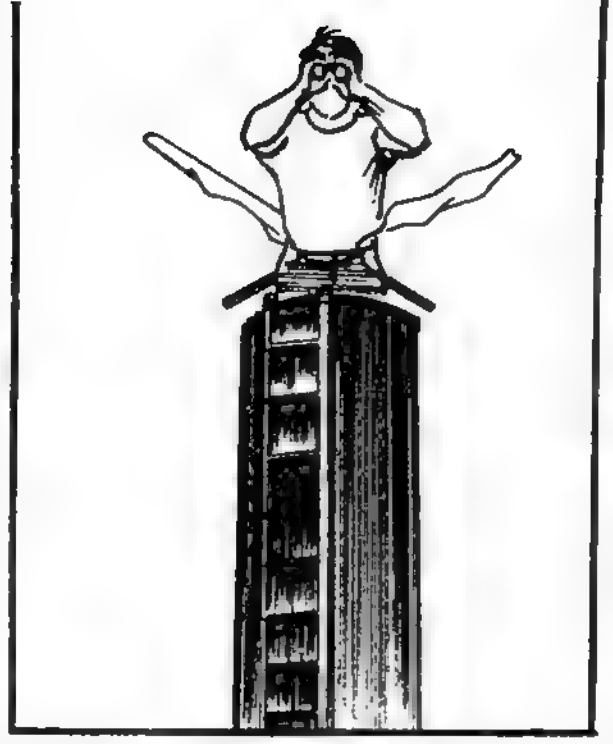
LA POVERA RAGAZZA S'INTOSSICHERÀ.

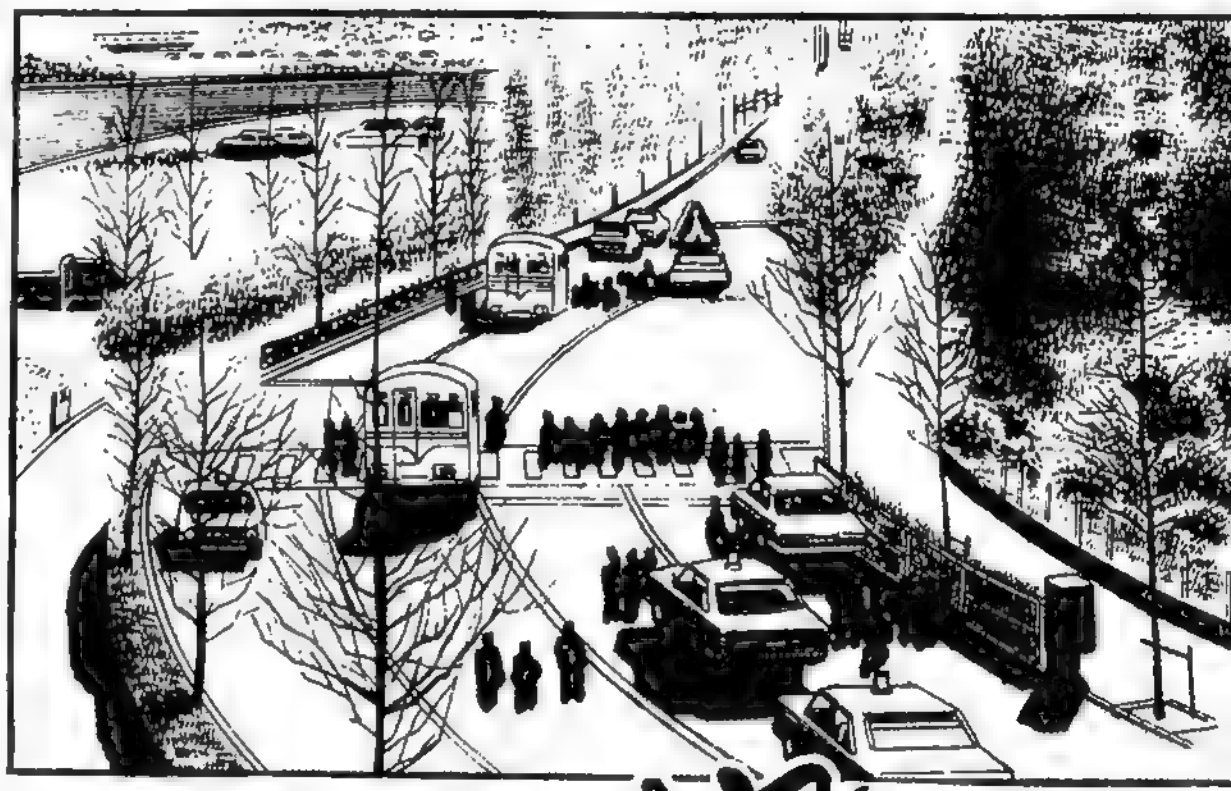


MAI PARTE 18

L'OPERAZIONE TRAPPOLA







ECCOLI...

...LI STAVA-
VO ASPETTAN-
DO! VIA CON
L'OPERAZIO-
NE DIVERSI-
VA!

FLUMPF
FLUMPF
FLUMPF

BAD BOYS

BAD BOYS

SCREECH

CRUNCH

. . .

BRRR MOB

CE L'AB-
BIAMO
FATTA !!

CE L'AB-
BIAMO
FATTA !!

FLOOPH

ECCO
LA TUA
OPPORTUNI-
TA', INTET-
SU !!
VAI !

. . .

. . .

PATTUGLIA 271,
DIRIGETEVI IN
HAKUSAN STREET
E CHIUDETE
LE MOTO DA
ENTRAMBI I
LATI !!

VROOOM

OFF
ON
LIGHTS
OFF
ON

BROOM
BROOM
BROOM
BROOM

HEH HEH HEH

. . . !!

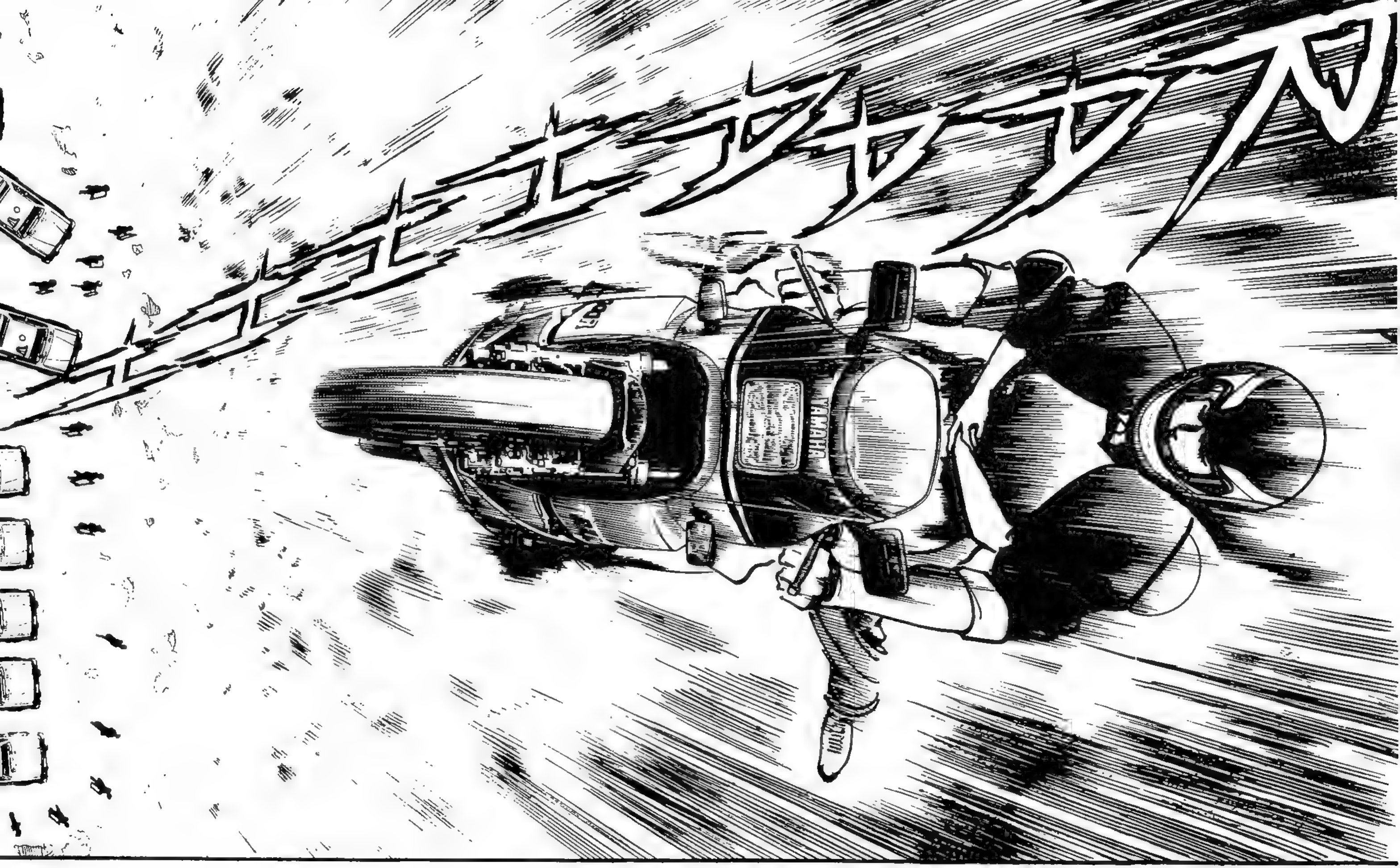
EHI! GUARDA TUTTI GLI SBIRRI LAG_ GIU`! SAREBBERO ANCHE POTU_ TI RIMANERE A CASA . . .

. . . TIENITI FOR_ TE, MAI! ANDIAMO GIU`!

VROOOM

VROOOM

VROOOM


YAMAHA

THUMP

WOOHZ

VRROOOM

VRROOOM

WHIP

WHIP

VROOOO

VROOM

VROOOOM

BA-DASH

VRAAOOOM

AVETE SCEL-
TO LA PERSO-
NA SBAGLIATA
DA INSEGUIRE,
RAGAZZI! NON
BASTEREB-
BE TUTTA LA
PULA GIAPPO-
NESE PER
BECCARMI!

OH...
ORA SI
FA DU-
RA...

DOH DOH DOH DOH

WHARROOM

YAMAHA

RZV 500R

YAMAHA

. . .

EEEEEEEEEE
OOOOOOOOOO

COSA?! LI AVETE PERSI?! COME CI SIETE RIUSCITI!?

HO RICEVUTO UN RAPPORTO CHE SPIEGA CHE SONO SCAPPATI ALLA POLIZIA, DEPISTATA DA UNA TRAPPOLA ORGANIZZATA DAGLI STUDENTI...

DANNAZIONE!! MI HANNO FATTO FARE LA FIGURA DEL FESSO! INSEGNERO' A QUESTI SFRONTATI BAMBOCCI A NON METTERSI SULLA MIA STRADA! LA PAGHERANNO CARA!

CHE LA POLIZIA ARRESTI TUTTI I RESIDENTI DELLO STUDENTATO PER INTRALCIO ALLA GIUSTIZIA E COMPLICITA' IN REATO!

SI', SIGNORE!

BLOCCATE TUTTE LE STRADE DI USCITA DELL' AREA METROPOLITANA DI TOKYO! SONO ANCORA IN CITTA'!

BRRRROOOO

V-MAX 600R

P

BR BRRR BRR BRR BR

5023

DING DONG

CHI CI ABITA QUI...?

NON PREOC-CUPAR-TI!

CLACK

CIAO, ECCOMI!

TI AVEVO INVITATO A PASSARE, MA NON PENSAVO CHE TI SARESTI PORTATO L'ASILO!

...

CUORE DI MANGA

Goldrake e il mio dentista

di Nicola Carrassi

All'inizio c'era Paperino, c'erano Topolino e Minnie; ricordo che leggevo, o meglio, guardavo le figure di "Topolino" ogni settimana: lo facevo sul terrazzo di casa, in camera, sul letto, in bagno. C'era poca scelta a quel tempo ma non era un problema... In tv le solite trasmissioni sul bricolage, su come farsi una bambola con palline da ping pong e vecchi stracci; ogni tanto qualche cartone animato di Walt Disney e a Natale grande festa per i film al cinema, **Biancaneve** e **Cenerentola**. Tutto andava per il meglio: tra bamboline di pezza e topi parlanti noi piccoli crescevamo bene. Poi, un giorno, tra un'americanata e l'altra (leggi Superman e company) arrivò qualcosa di nuovo, che non avevo mai visto in tutti i miei sei anni di vita. «Si trasforma in un razzo missile, con circuiti di mille valvole, tra le stelle sprinta e va...». «Ma chi è», cantava il coro e me lo chiesi anch'io! Guardavo incantato quei personaggi dal volto umano. No, sicuramente non si trattava di topi superintelligenti. Fu il mio primo incontro con un cartone giapponese. Provai, insomma, la stessa emozione di **Rigel** (un vecchietto piccolo e pelatissimo) che, vedendo il disco volante di **Alcor**, con le lacrime agli occhi gridava a tutti di guardare in alto! Finalmente la novità! Ero estasiato da quei robot giganteschi, dalla loro potenza, ma anche dall'umanità dei personaggi. Mi sembrava di essere ammesso a un programma 'da grandi'. Quelle persone di cartone non parlavano di tesori nascosti, di supercriminali bombaroli o di paperi sfortunati. Discutevano invece di strategie, combattevano, si ponevano problemi morali, si innamoravano, piangevano e gioivano. Cose che alla tv avevo soltanto sentito o sbirciato, nei programmi che i miei genitori guardavano alla sera tardi, quando io dovevo dormire perché «domani c'è scuola». Era un appuntamento fisso e imperdibile. **Goldrake** era il protagonista dei miei disegni (incomprensibili, visto che ero negato), del mio canticchiare con gli amici nel cortile della scuola. Ricordo ancora quando scrissi la canzone del mio eroe preferito al posto di un pensierino (ero in prima elementare): fra errori di ortografia e scarsa memoria, doveva essere un bello schifo. Infatti mi misi a piangere, vedendo la maestra tanto incazzata... Poverina, lei seguiva solo "Scuola asilo" (mamma del DSE).

Al compleanno mi feci regalare il libro di **Atlas Ufo Robot**, quello con la copertina argentata e i disegni rifatti in Italia, che raccontava alcuni

© DYNAMIC PROD.

AMICI DI MANGA

Cerco ragazzi/e appassionati di manga come me, per scambio opinioni. Risposta assicurata.
Cristiano Vietti
Via Monte Grappa 126
10098 Rivoli (TO)

Vorrei corrispondere con ragazzi di ogni età per scambiare informazioni, impressioni e materiale sui Saint Seiya.
Maria Elena Suriano
Via Giardini 11
09093 Gonnostramatza (Oristano)

Sono una ragazza appassionata di fumetti e animazione giapponese, in particolar modo amo lo stile di Rumiko Takahashi e Akeni Takada; vorrei corrispondere con ragazze/i che condividono le mie idee, anche per uno scambio o vendita di materiale...
Sara Bellagamba
V.le T.Galimberti 6
15048 Valenza Po (Al)

Cerco amici di penna per scambio di idee. Se vi annoiate e non sapete cosa fare, scrivetemi.
Francesco Vadalà
Via Toti, 9
50046 Poggio a Caiano (FI)

GRAFFITI

Ho 16 anni e vorrei corrispondere con ragazze e ragazzi amanti di manga e anime per scambio idee e materiale (meglio se di Padova e provincia).
Massimo Previato
Via Montà 181
35135 Padova
Tel.049/713456 (sera)

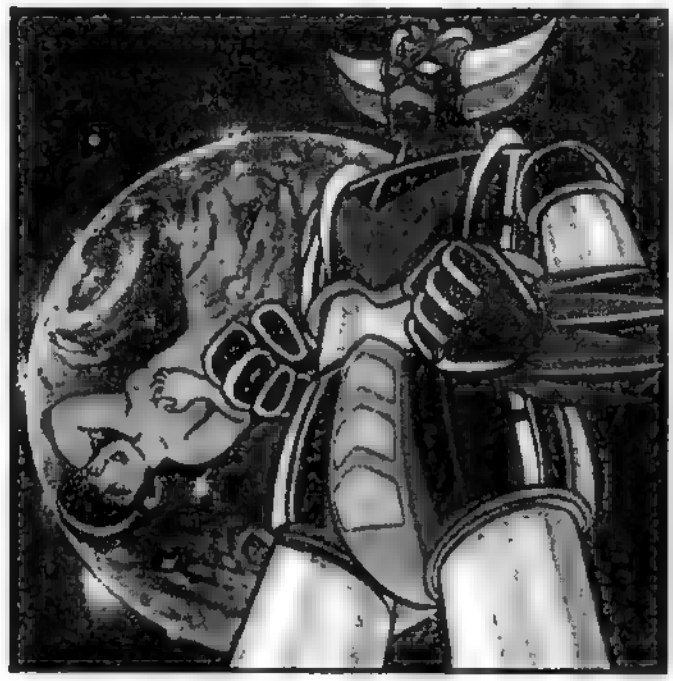
Cerco amici/e di penna. Rispondere solo se sbroccati o 'parzialmente folli'. Vi avviso che non si parla solo di manga!
Moschino Roberti
Via A. Albertazzi 66
00137 Roma

Mi piacerebbe corrispondere con ragazzi/e dai 16 anni in su, per amicizia e scambio di idee sui manga.
Silvia Loi
Via Nazionale 111
09040 Villaputzu (CA)

Sono alla continua ricerca di nuovi amici di penna. Scrivetemi.
Godai Cusati
Via Vittorio Veneto 6
10040 Pralormo (TO)

Se siete veri appassionati di anime scriveteci. Kojiro e Renge c/o
Zecchini Loredana
Piazza Buozzi 4
44100 Pontelagoscuro

degli episodi televisivi. Un altro regalo fu il **Goldrake** di metallo che potevo addirittura inserire nel disco volante, una figata di quei tempi. Inutile dire che riuscii a sfasciarlo in pochi giorni. Durante il periodo natalizio la Upim e diversi giocattolai erano riusciti a mettere in vetrina decine di copie del mitico robot. C'era addirittura quello alto 40 centimetri e io ricattai i miei genitori perché me lo comprassero: il mio compagno di scuola lo aveva già, perciò lo volevo



© DYNAMIC PROD.

anch'io. Era di plastica: da un suo braccio spuntava un pugno rotante; dall'altro una mano spara-missili... Rivivevo le magiche avventure della tv con i miei amici e le 'piccole venusie' nostre compagne facevano il tifo per l'uno o per l'altro. A me piaceva tanto una bambina che si chiamava Olivia ed ero ricambiato. Peccato, però, che a lei piacesse anche Riccardo! I miei genitori non ostacolavano la mia passione per i cartoni giapponesi, anzi, mia madre seguiva insieme a me le avventure di **Actarus** e qualche volta le scappava un «Dai, vai che ce la fai!». Ogni tanto, ancora oggi, mi tornano in mente immagini della serie. Cosa abbastanza facile, visto che consumai il mio proiettore MUPI facendo scorrere avanti e indietro il filmino di cinque secondi con la sigla del cartone. Penso che la MUPI abbia fatto i miliardi e credo che ognuno di noi, prima o poi, si sia ritrovato a far girare la rotella rossa del miniproiettore! Tutti parlavano di **Goldrake** e finalmente il personaggio approdò al cinema.

Portò la notizia una mattina il bidello, chiedendo alla maestra se poteva distribuirci due biglietti omaggio. Alla fine della giornata riuscimmo ad avere ognuno il nostro pass rosa pallido con l'immagine di **Goldrake**. Minacciando lo sciopero della fame e piangendo convinsi i miei genitori a prendere un giorno di permesso per portarmi al cinema. Vedere il mio eroe sul grande schermo in un locale pienissimo e 'ululante' non fu cosa da poco. L'unico problema era che dovevi comprarti un'enciclopedia assolutamente inutile se volevi vedere la seconda parte del film! Così il successo di **Goldrake** cresceva ed era diventato troppo!

Psicologi, pedagogisti, mamme, papà, salumieri, cani e gatti, tutti gridavano allo scandalo, forse anche stufi di dover aprire il portafogli per comprare tutto ciò su cui era stampato il diseducativo robot (a proposito, ricordate le caramelle ELAH che regalavano l'adesivo tridimensionale dei personaggi della serie? Il mio dentista sì). Dibattiti incessanti occupavano le tv di stato mentre articoletti strappalacrime richiamavano all'ordine le mamme affinché tagliassero il cavo all'antenna alla frase «lame rotanti» o «alabarda spaziale». La cultura postsessantottina li considerava troppo violenti, così i personaggi di **Atlas Ufo Robot** furono 'allontanati' dalle frequenze italiane. Rimanemmo come cretini ad aspettare il ritorno del nostro eroe, invano. Venne replicato molto tempo dopo, quando le acque si quietarono e i robot avevano ormai invaso tutte le varie tv locali. Piano piano i cartoni giapponesi divennero 'di casa', pur rimanendo ospiti non molto graditi... Per mio conto conservo ancora i fumetti delle edizioni Flash che, nonostante siano disegnati da cani, sono ormai un mito, come lo è **Goldrake**.

© DYNAMIC PROD.

LO SPIEGHERO` UN'ALTRA VOLTA.

QUESTO E` IL MIO CARO VECCHIO AMICO ...

...GENMA SAOTOME.

E QUESTO E` MIO FIGLIO...

...RANMA.

PARTE 2
IL SEGRETO DI RANMA

...

...

COS'È TUTTA QUESTA STORIA ??

SEI DAVVERO LEI ?

QUELLA STES-SA RA-GAZZA ?

MMMMH.

DA DOVE COMIN-CIO ?

CI SONO...

YAH !!

EH !!

SPOOF

GLUB GLUB

CHE DIAVOLO STAI FACENDO ?

MM ?

ORA E' UNA RAGAZ-ZA !

OHHH.

MIO FIGLIO. E' COSÌ UMILIANTE. COSÌ UMILIANTE.

SOB

POW!

SPLASH

BLOOD

CHI SEI TU PER PARLARE ?

PAPA' ? PERCHE' SEI AMICO LORO ?

NON ERANO COSÌ, PRIMA !

PRIMA CHE ANDASSERO IN CINA... E INTRAPRENDESSERO QUEL TERRIFICANTE ADDESTRAMENTO.

AAAAHHH!

AH, SÌ. E' STATO DUE FATIDICHE SETTIMANE FA...

MONTE QUANJING, CATENA DEL BAYANKALA, PROVINCIA DI QINGHAI, CINA.

ECCO, SIGNORE.

LEGGENDARIO "CAMPO D'ADDESTRAMENTO DELLE SORGENTI MALEDETTE".

SEI PRONTO, RANMA ?

QUESTO POSTO NON E' COSI' IMPRESSIONANTE.

VOI MOLTO STRANO, NO, SIGNORE ?

QUESTO POSTO MOLTO PERICOLOSO. NESSUNO USA PIU'.

CI SONO PIÙ DI CENTO SORGENTI QUI ...

...E SU CIASCUNA GRAVA UNA TRAGICA LEGGENDA!

RANMA, SEGUIMI!

HUOO

AH! SIGNORE! COSA FA?

THK

THK

NON CI ANDRÒ LEGGERO CON TE.

È QUELLO CHE VOGLIO.

PER FAVORE, SIGNORE !

MOLTO GRAVE SE CADE NELLA SORGENTE !

Doing

ZHAH

OYSHOHOH !

SHU

CHA !

BOWW

BECCATO.

TUP

BABBO? CHE SUCCEDE ?

ABBIAMO GIÀ FINITO ?

glub glub

BUR BLUR BLUBBL

SPLASH

UAU!

COSA ?
COSA ?
COSA ?
TUP TUP
QUELLA E' "LA SORGENTE DEL PANDA ANNEGATO"
C'E' LEGGENDA TRAGICA, MOLTO TRAGICA DI PANDA ...
...CHE AFFOGA LI' DUEMILA ANNO FA !
WHOOSH!
ORA CHIUNQUE CADERE IN QUELLA SORGENTE... PRENDERE CORPO DI PANDA!
ASPETTA UN ATTIMO!
OH, NO.
NON HAI MA PARLATO DI...
WHAP

POOM

SPLOSH

OHHH!

NON "SORGENTE DELLA RAGAZZA AFFOGATA"!

C'È LEGGENDA TRAGICA, **MOLTO TRAGICA**, DI RAGAZZA GIOVANE CHE AFFOGA IN SORGENTE ...

...MILLE E CINQUECENTO ANNO FA!

ORA CHIUNQUE CADERE IN QUELLA SORGENTE ...

BLUR BLUR BLURBL

UHHH?

...PRENDERE CORPO DI GIOVANE RAGAZZA!

VEDI COSA VOGLIO DIRE?

AAAAAH!

CHIRINNG

IL LEGGENDARIO CAMPO DELLE SORGENTI MALEDETTE.
IL SUO VERO ORRORE E' SEMPRE STATO AVVOLTO NEL MISTERO. MA ORA ...

SEEE!
COSA INTENDI PER "VERO ORRORE"?

TU, VECCHIO ...
RRFF
...CHE CREDEVI DI FARE TRASCINANDOMI IN UN POSTO COME QUELLO?

EEYAH!

SPLASH

YOIW!

SEMBRI UNA *DONNA*! NON ERI FORSE PRONTO A DARE LA VITA PER IL BENE DELLA TUA PREPARAZIONE ?

LA MIA VITA. SI'.

BEN ALTRA COSA E' LA MIA VIRILITA' !

BLASH

BAPPITA BAPPITA BAPPITA

OH, CHE TRAGE-DIA !

GOB

SMET-TETELA !

LEI HA ESAGERATO, SIG. SAOTOME!

SI'!

ANCHE SE SI TRATTA DELLA PREPARAZIONE IN ARTI MARZIALI!

COSA MAI L'HA SPINTA A FARE COSE TANTO PERICOLOSE?

E' CINESE. UNA MAPPA... E UNA GUIDA?

QUALCOSA SU I "CAMPI D'ADDESTRAMENTO".

NON C'E' DA STUPIRSI...

NON SA LEGGERE IL CINESE, NON E' VERO?

DING

BOP

...

PSSHHH

ECCO.

QUANDO TI BAGNI CON L'ACQUA CALDA, RITORNI A SEMBIANZE UMANE.

BE', NON SERVE CHE SIA COSÌ CALDA.

huf huf

QUANDO TI BAGNI CON L'ACQUA FREDDA, TU DIVENTI UNA RAGAZZA ...

...MA L'ACQUA CALDA TI RITRASFORMA IN UN RAGAZZO !

PSSHHH

ACQUA CALDA ! NON BOLLENTE !

NON TI SCALDARE.

IL TUO PROBLEMA NON È POI COSÌ TERRIBILE !

Pat Pat

UH ?

MIA FIGLIA KASUMI. DICIANNOVE ANNI.

NABIKI. DICIASSETTE.

E AKANE. SEDICI.

SCEGLI QUELLA CHE VUOI. SARÀ LA TUA FIDANZATA.

OH, LUI VUOLE AKANE!

EH?

OH, DI SICURO!

VOI SCHERZATE!

PERCHÈ DOVREI...

BE', TU ODI I RAGAZZI, NON E' VERO?

ALLORA SEI FORTUNATA. LUI E' UNA MEZZA-RAGAZZA!

IO? SPOSARE QUEL PERVERTITO? MAI!

GRR

DÌ... COSA VUOI DIRE CON "PERVERTITO" ??

TU HAI GUARDATO IL MIO CORPO, PERVERTITO!

FERMA! TU TI SEI AVVICINATA!

E' DIVERSO SE UNA RAGAZZA VEDE UN RAGAZZO!

SONO GIÀ UNA COPPIA PERFETTA!

Wa Ha Ha Ha Ha

LUI E' UNA COPPIA DI PER SE'!

E SE VOI MAI...

ADDIO!

DOVE VUOI ANDARE, RAGAZZO?

TORNO IN CINA!

PER TROVARE IL MODO DI RITRASFORMARMI DEFINITIVAMENTE!

NON E' IL MOMENTO PER LE "FIDANZATE"!

...

A-PRO-POSI-TO ...

ANCHE **TU** MI HAI DATO UNA BELLA OCCHIA-TA.

INOLTRE, NON E' UN GRAN AFFARE PER ME VEDERE UNA RA-GAZZA NUDA ...

VOGLIO DIRE, **MI** SONO VI-STO UN SACCO DI VOLTE, GIUSTO ?

OO!

E HO UN **FISICO MIGLIORE**, PER DAR CALCI.

BOOM

ORA HA AVUTO **QUEL** CHE SI MERI-TAVA!

BOW WOW WOW

MM...?

AH! È SVEGLIA!

poing

OOOO...

STAI BENE?

NON PENSARE TROPPO MALE DI AKANE.

È UNA RAGAZZA MOLTO DOLCE.

È SOLO UNA MANIACA VIOLENTA.

OH, BENE, KASUMI. DAVVERO MOLTO SENSATO.

SPLOOSH

SPLASH

PERCHE' QUELL... QUELL... QUELL...

MI HA PRESO IN GIRO, EH?

KLOP

IO HO UN FISICO MIGLIORE, PER DAR CALCI!

QUEL... QUEL... RAGAZZO!

GRR GRR

YEE-OUCH!

MI FA ANCORA MALE.

CHE GENERE DI RAGAZZA E', A OGNI MODO ?

VUOI FAR AMICIZIA ?

"AMICIZIA" DICE !

TUTTO QUESTO PER "AMICIZIA" QUANDO HA SCOPERTO CHE SONO UN RAGAZZO !

WRF

ZHOOP

UH...

UH...

UH-OH!

BRRR..

PER-CHE' TU... TU... TU...

FOM!

COSÌ SI E' **ARRABBIATA**. QUESTO RENDE UNA FIDANZATA PIU' **CARINA**.

CARINA NON E' LA PAROLA GIUSTA.

MA ERAVATE ENTRAMBE **RAGAZZE**, GIUSTO? ALLORA VA TUTTO BENE!

BENE, NON E' LA PAROLA GIUSTA.

CONTINUA...

MANGA COMPACT

La più eroica e avvincente saga mai concepita: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 3.
112 pagine, lire 2.800.

Z VIDEO

69 min. di pura azione, **Z VIDEO** n° 4, con **3 episodi 3** dell'inimitabile **KEN IL GUERRIERO**, lire 24.500.

Z COMPACT

5

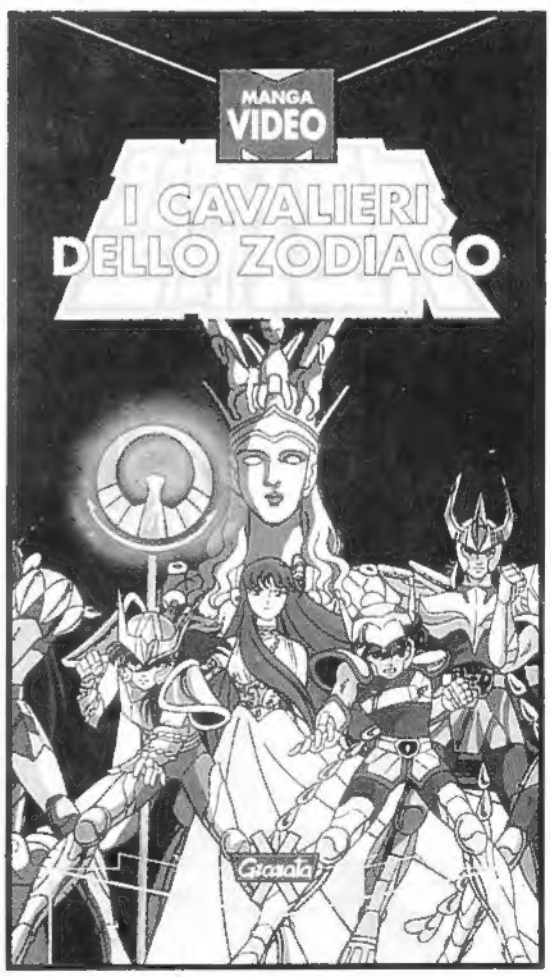
A GRANDE RICHIESTA E' TORNATO... E' **KEN IL GUERRIERO!!** SU **ZETA COMPACT**, ORA IN EDICOLA, POTRETE LEGGERE OGNI MESE LE SUE DINAMICHE AVVENTURE.
128 PAGINE, 2.800 LIRE.

Granata

MANGA COMPACT

Continua l'incredibile saga de: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO!** Su **MANGA COMPACT** n° 4.
112 pagine, lire 2.800.

MANGA VIDEO



Un film che è storia: **I CAVALIERI DELLO ZODIACO** (46 min. palpitanti). **MANGA VIDEO** 1, lire 39.000.

FROM

JAPAN

GUNDAM

SONO PASSATI DODICI ANNI DA QUANDO FU TRASMESSO PER LA PRIMA VOLTA IN TELEVISIONE GUNDAM. DA ALLORA QUESTO PERSONAGGIO E' APPARSO IN VIDEO, FILM PER IL GRANDE SCHERMO, SERIE TV E NUMEROSE ALTRE FORME.
MOBILE SUIT GUNDAM ILLUSTRATION WORLD E' UNA RACCOLTA DI TUTTE LE IMMAGINI PIU' RAPPRESENTATIVE CHE HANNO ACCOMPAGNATO GUNDAM IN TUTTI QUESTI ANNI.

144 PAG. A COLORI, 45.000 LIRE.

ICZER-ONE

UN PROGETTO DI PORTATA INTERNAZIONALE!
PER LA PRIMA VOLTA UN PERSONAGGIO DI UN OAV GIAPPONESE E' PRESENTATO IN CONTEMPORANEA IN TUTTO IL MONDO ATTRAVERSO LIBRI, ANIME-BOOKS E VIDEOCASSETTE.
PER UN'IMPRESA SIMILE E' STATA SCELTA UN'OPERA DI SUCCESSO COME **ICZER-ONE**.
UNA NUOVA ERA DELL'ANIMAZIONE STA PER INIZIARE!

128 PAG. A COLORI, 35.000 LIRE.

FROM